NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

06/12 • AUSGABE 182 • € 3,90

N-ZONE

WWW.N-ZONE.DE • DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

15 JAHRE N-ZONE

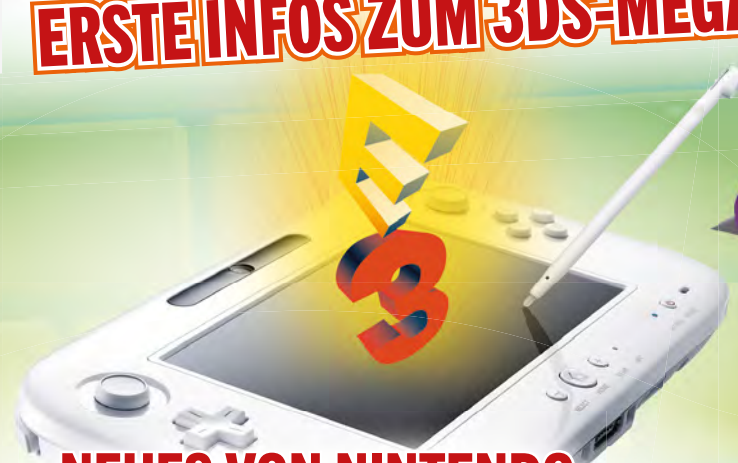
Großes Special + Gewinnspiel

POKéMON

Schwarz 2 & Weiß 2 hauchen dem DS neues Leben ein!

ES KOMMT: NEW SUPER MARIO BROS. 2

ERSTE INFOS ZUM 3DS-MEGA-HIT DES SOMMERS!



NEUES VON NINTENDO

Fakten & Gerüchte im Vorfeld der E3: So geht's mit Wii U und 3DS weiter!

MARIO TENNIS OPEN

XXL-Test: Spiel, Satz und Sieg für Mario? Das erwartet euch im 3DS-Tennis-Spektakel!

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

In den letzten Wochen gaben sich schlechte und gute Nachrichten die Klinke in die Hand: Erst gibt Nintendo bekannt, nicht an der diesjährigen Gamescom in Köln teilzunehmen, dann kommt wie aus dem Nichts die Ankündigung von **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS!
Auch in der Gerüchteküche rund um die Wii U ging es zuletzt heiß her: Neuankündigungen, versehentlich an die Öffentlichkeit geratene Videos wie im Falle vom vermeintlichen neuen **Rayman**-Titel namens **Legends** sorgten für allerhand Aufregung um die nächste Nintendo-Konsole. In unserem großen E3-Vorab-Check gehen wir den Gerüchten auf den Grund, nennen Fakten und lassen uns selbst ein wenig zum Spekulieren hinreißen! Aber auch jenseits von **New Super Mario Bros. 2** und der Wii U hat euch die Vorschau-Strecke in dieser Ausgabe eine Menge zu bieten, etwa die beiden Grusel-Games **Project Zero 2: Wii-Edition** und **Spirit Camera**, die Nintendo hierzulande vertreiben wird. Freut euch außerdem auf topaktuelle Infos zu **Sonic & All-Star Racing** und zu **Pokémon Schwarz 2** & **Weiß 2**. Passend hierzu haben wir einen Blick in die Zukunft der beliebten **Pokémon**-Reihe geworfen.

Im Testteil knüpfen wir uns wie gewohnt aktuelle Spieleneuerscheinungen vor, etwa das spaßige **Mario Tennis Open** für den 3DS, **Inazuma Eleven 2** für den DS sowie das Wii-Spiel zu den **Zurück in die Zukunft**-Kultstreifen. Und natürlich erwarten euch darüber hinaus hilfreiche Tipps & Tricks, spannende Retro-Reportagen, Aktuelles aus der Nintendo-Community und vieles, vieles mehr!

Passend zum 15-jährigen Jubiläum der N-ZONE möchten wir uns schließlich noch bei unseren Leser für ihre Treue über all die Jahre hinweg herzlich bedanken. Auf die nächsten 15 Jahre – wir geben weiterhin unser Bestes für euch, egal ob im Heft oder im Internet auf unserer Homepage unter www.n-zone.de! Versprochen!

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

NEW SUPER MARIO BROS. 2

POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Test, den jeder machen wollte:** ***Mario Tennis Open*** *– Was denn sonst? Der Grund dafür ist ganz einfach: Jeder aus dem Team wollte schon einmal fleißig beim Test trainieren und dann die lieben Kollegen alt aussehen lassen. Einer wollte es ganz besonders und bekam daher einmal mehr den Zuschlag: Kollege Kraus.*
- **Test, den keiner machen wollte:** ***Pinball Hall of Fame*** *– Hierfür hatte unser Senior im Team, Thomas, kein Verständnis und verdonnerte Prakti Sebastian dazu, seine Flipper-Bildungslücke zu schließen. Mit Erfolg: Sebastian fand durchaus Gefallen daran, die Flipperkugel durch die virtuellen Automaten zu jagen.*
- **Überraschung des Monats:** *Hierfür müssen wir nicht lange überlegen:* ***New Super Mario Bros. 2*** *kommt bereits im August für den 3DS! Damit hat wirklich keiner aus der Redaktion gerechnet.*
- **Jubiläum des Monats:** *Die N-ZONE feiert sich selbst: Stolze 15 Jahre berichten wir bereits über die spannendsten Nintendo-Themen! Das muss man uns erst einmal nachmachen!*
- **Enttäuschung des Monats:** *Nintendo nimmt nicht an der diesjährigen Gamescom in Köln teil! Ob dies wirklich so schlimm ist, wie es klingt, diskutieren wir in der Kolumne auf Seite 94!*

INHALT 06/2012

22

THOMAS

Jetzt geht's los! Im kürzlich ausgestrahlten Nintendo-Direct-Video kündigte Nintendo-Präsident Iwata **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS und ein **Pikmin** für die Wii U an. Auch in der Gerüchteküche brodelt es wie lange nicht mehr – wir haben die neuesten offiziellen Ankündigungen sowie einige wilde Spekulationen um die Wii U unter die Lupe genommen.

VORSCHAU | DER GROSSE E3-VORAB-CHECK 2012 + NEW SUPER MARIO BROS. 2

50

SEBASTIAN

Gelingt der Tennis-Reihe mit Mario & Co. auf dem 3DS der Durchbruch? Wir haben die gelbe Filzkugel fliegen lassen und verraten euch, was euch die **Mario Tennis Open** außer der erstklassigen Teilnehmerschaft aus dem Hause Nintendo noch so alles zu bieten haben.

TEST | MARIO TENNIS OPEN

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

15 Jahre N-ZONE 14
Das große Jubiläums-Gewinnspiel 18
Der große E3-Vorab-Check 2012 22
Der Pokémon-Ausblick 40
Magazin 06
Most Wanted 20

Wii U

Dragon Quest X 28

Wii

Project Zero 2: Wii-Edition 32
Sonic & All-Star Racing Transformed 30

3DS

Harvest Moon: The Tale of Two Towns 39
Kingdom Hearts 3D 36
New Super Mario Bros. 2 26
Theatrhythm Final Fantasy 38
Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch 34

DS

Harvest Moon: The Tale of Two Towns 39
Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2 42

TEST

Charts 66
Das Team 45
Final-Fantasy-Einkaufsführer 68
Kalender 48
Meinungsmache 46
Release-Termine 47
So testen wir 44
Top-Spiele 64

Wii

Rush Rush Rally Racing (WiiWare) 70
Street Fighters II: The New Challengers (Wii VC) 71
Zurück in die Zukunft 56

3DS

Mario Tennis Open 50
Pinball Hall of Fame 3D 60
Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers 58
Shinobi (3DS Virtual Console) 73
Speedthru: Potzol's Puzzle (3DSWare) 73
The Legend of Zelda (3DS Virtual Console) 72

VORSCHAU | DER POKéMON-AUSBLICK

THOMAS

In Kürze wird im fernen Japan die Fortsetzung von **Schwarz & Weiß** über die Ladentheken gehen – wir müssen uns noch bis zum Release im September gedulden. Dafür haben wir schon jetzt wieder einige neue Infos zu dem wohl letzten großen DS-**Pokémon**-Game und werfen zudem auch einen Blick in die Zukunft der Reihe – inklusive der neuen Download-**Pokémon**-Spiele und Wii-U-Spekulationen.

VORSCHAU | HORROR FÜR Wii UND 3DS

CHRISTOPH

Neben **Mario Tennis** veröffentlicht Nintendo in den nächsten Wochen auch noch zwei für uns Spieler interessante Horror-Games: **Project Zero 2: Wii-Edition** und **Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch**. Wir haben einen Blick auf das Wii-Make des Horrorklassikers geworfen und verraten euch, wie sich der 3DS als Geister-Kamera macht!

DS

Escape Trick: Convenience Store (DSiWare) 73
Inazuma Eleven 2: Feuersturm & Eissturm 62
I Must Run! (DSiWare) 73

ONLINE

DS-Kanäle 72
VideoGamesZone 74
Wii-Kanäle 70

RETRO

Ausgezockt! 82
Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel (SNES) 78
Retro-Startseite 76

SERVICE

Mario Kart 7 – die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88

TIPPS & TRICKS:

Kid Icarus: Uprising 86
Mario Power Tennis 85
Mega Man 5 85
Pandora's Tower 84

MEINUNGEN

Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Animal Crossing, News 09
Bejeweled 3, News 12
Captain Morgane and the Golden Turtle, News 12
Dragon Quest X, Vorschau 28
Escape Trick: Convenience Store, Online 73
Harvest Moon: The Tale of Two Towns, Vorschau 39
I Must Run!, Online 73
Inazuma Eleven 2: Feuersturm & Eissturm, Test 62
Kid Icarus: Uprising, News, Tipps 11/86
Kingdom Hearts 3D, Vorschau 36
Lylat Wars, Online 71
Mario Kart 7, News 11
Mario Power Tennis, Tipps 85
Mario Tennis Open, Test 50
Mega Man 5, Online, Tipps 70/85
New Super Mario Bros. 2, Vorschau 26
Pandora's Tower, Tipps 84
Pinball Hall of Fame 3D, Test 60
Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2, Vorschau 42
Project Zero 2: Wii-Edition, Vorschau 32
Rakugakids, Retro 76
Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers, Test 58
Rush Rush Rally Racing, Online 71
Shinobi, Online 73
Sonic & All-Star Racing Transformed, Vorschau 30
Speedthru: Potzol's Puzzle, Online 73
Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch, Vorschau 34
Street Fighters II: The New Challengers, Online 71
Zurück in die Zukunft, Online 56
The Kore Gang, News 13
The Legend of Zelda, Online 72
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, News 08
Theatrhythm Final Fantasy, Vorschau 38

20 JAHRE KIRBY DAS WIRD GEFEIERT!

Wii Spendiert Nintendo den Kirby-Fans zum Feste nur das Allerbeste? Lasst es uns hoffen!

Am 27. April 1992 erblickte Kirby auf dem Famicom, der japanischen Variante des Nintendo Entertainment Systems, das Licht der Welt. Das heutige Kultmaskottchen des Spielentwicklers HAL Laboratory hatte damals überraschenderweise noch eine weiße Hautfarbe, zumindest in Europa und Nordamerika – diese sollte sich erst mit der Veröffentlichung des zweiten Abenteuers ändern. Seitdem liebt man Kirby überall auf der Welt in rosafarbener Pracht. Anlässlich des 20. Geburtstags der gleichnamigen Jump&Run-Serie veröffentlicht Nintendo noch in diesem Jahr eine Jubiläumsedition, die mehrere Spiele von anno dazumal enthält. ■

Christoph meint:
„Welche Titel im Einzelnen auf der Wii-Disc enthalten sein werden, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest – ich tippe allerdings zumindest auf ***Kirby's Adventure*** *(NES),* ***Kirby's Fun Pak*** *(SNES) und* ***Kirby 64: The Crystal Shards*** *(N64). Und bitte, liebe Entwickler, verschont uns mit dem miesen Nullachtfuffzehn-Rennspiel* ***Kirby Air Ride*** *(GameCube)!"*

DAS KANN DIE nintendo zone

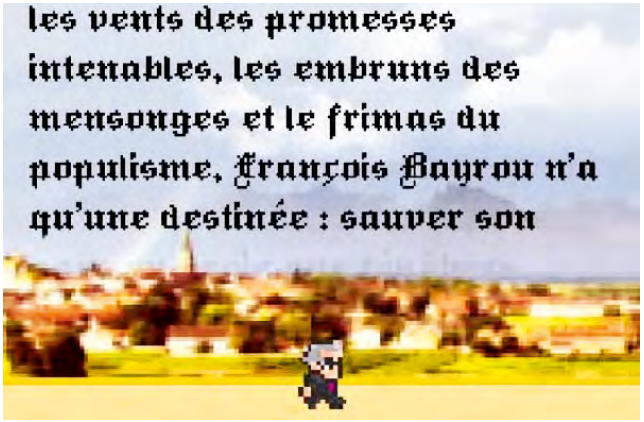
3DS Demos herunterladen, im Netz surfen und mehr: dank 3DS kein Problem!

N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus staunte nicht schlecht, als er am Londoner Flughafen seinen Nintendo 3DS aufklappte, um das StreetPass-Minispiel **Rette die Krone II** auszuwählen. Plötzlich wurde ihm die sogenannte **Nintendo Zone** angezeigt – ein Kanal im Hauptmenü, der ihm den Zugriff auf bestimmte Inhalte ermöglicht, etwa auf Videos, Demos oder Textemeldungen. Zum aktuellen Zeitpunkt erscheint zwar nur der Hinweis „In Kürze verfügbar" auf dem Bildschirm, doch einen Nutzen hat die **Nintendo Zone** dennoch schon jetzt: Wer sich über den 3DS mit dem Internet verbindet, der kann über den vorinstallierten Webbrowser im Netz surfen und beispielsweise von unterwegs Nachrichten verschicken – dies alles kostenlos und ohne vorherige Anmeldung oder dergleichen. Wo ihr euch einwählen könnt, könnt ihr übrigens auf hotspot.nintendo.de nachlesen. ■

DER 8-BIT-POLITIKER

Wenn Politik auf Videospiel-Humor trifft

Dieser Mensch hat zweifellos viel Humor: Der französische Präsidentschaftskandidat François Bayrou betreibt auf seiner Webseite www.bayrou.fr nicht nur Propaganda in eigener Sache, sondern erfreut Videospielkenner mit einem äußerst interessanten Easteregg: Wer die Seite mit seinem Internetbrowser aufruft und die Pfeiltasten auf der Tastatur nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links und rechts bewegt und anschließend A und B drückt, der gelangt zu einem Video, in dem Bayrou als Pixelmännchen durch die Gegend läuft. Zwei Eindrücke daraus präsentieren wir euch unten. Wir tippen darauf, dass dieser Politiker früher so lange vorm Nintendo Entertainment System saß wie er heute Zeit im Plenarsaal verbringt! ■

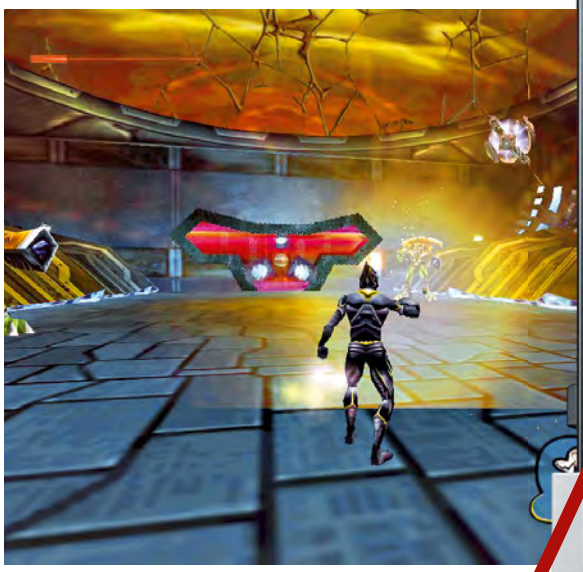


WiiWARE-ENTWICKLER STINKESAUER

Wii MDK-2-Macher: Nie mehr Spiele für eine Nintendo-Konsole!

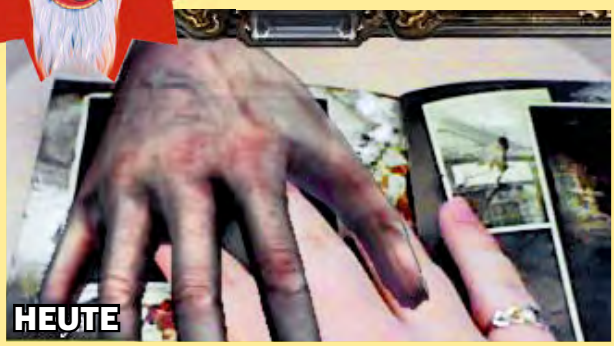
Aus Entwicklerkreisen ist immer wieder zu hören, dass der **Mario**-Konzern nicht viel von unkompliziertem Online-Gaming und entwicklerfreundlichen Geschäftsbedingungen hält. Dem Team von Beamdog, welches **MDK 2** auf WiiWare portiert hat, platzte nun der Kragen. Auf eine mögliche **Baldur's Gate**-Umsetzung für WiiWare angesprochen, erklärte der Präsident Trent Oster: „Wir entwickeln nicht für Nintendo. Unsere bisherigen Erfahrungen mit Nintendo waren genug, um sicherzustellen, dass es keine weitere Zusammenarbeit geben wird". Stein des Anstoßes ist Nintendos Handhabe, die Entwickler erst ab 6.000 verkauften Downloads zu bezahlen, der zähe Zertifikationsprozess, welcher neun Monate in Anspruch nahm und die Beschränkung der Spieledateigröße auf 40 Megabyte. ■

Sebastian meint: *„Die Konkurrenten Microsoft und Sony sind Nintendo in puncto Internet-Anbindung weit voraus und bieten den Studios teils erheblich bessere Rahmenbedingungen. Bleibt zu hoffen, dass die Online-Infrastruktur auch auf der Wii U generalüberholt wird."*



CRANKYS RUMPELKAMMER

Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spielelemente früher gehandhabt wurden. Diesmal geht's um die Einbindung einer Kamera.



Halten die uns etwa für bekloppt? Man könnte es glatt meinen! Im lächerlichen 3DS-Grusel-Schmarrn **Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch** werde ich gezwungen, mit der Konsole in der Hand seltsame Bewegungen zu vollführen, damit ich Geister einfange, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ja wo sind wir denn? Etwa im Affenstall? Also ich würde mich mit diesem Spiel nicht gern in der Öffentlichkeit blicken lassen – bei all den närrischen Verrenkungen steht mein guter Ruf auf dem Spiel, den ich mir in den letzten 93 Jahren hart erarbeitet habe!

So macht man das, liebe Freunde! Mit der **Game Boy Camera** kann ich alles fotografieren, was mir vor die Linse kommt: meine Schallplattensammlung samt neuestem Grammophon (auf dem neuesten Stand der Technik!), meine lückenlosen N-ZONE-Jahrgänge 1949 bis 1977 sowie alle Videospiele, in denen ich die Hauptrolle gespielt habe. Das sind so viele, dass ich die Zahl gar nicht nennen kann. Jawohl, früher, da war ich ein gefragter Superstar, der auf allen Titelseiten abgebildet war. Aber heute muss es ja immer dieser jämmerliche Klempner sein, pah!

Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer"? Schreibt mir, welche miesen Spielelemente ich hier in diesem armseligen Magazin kommentieren soll – denn früher war alles besser, versteht ihr? Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

Euer Lieblings-Cranky

OCARINA OF TIME
IN 25 MINUTEN DURCHGESPIELT!

Ein trickreicher Zelda-Zocker halbierte die bisherige Bestmarke fürs Durchspielen.

Speedrunner sind ein eigenwilliges Völkchen. Sie nutzen existierende Fehler in Spielen – sogenannte Glitches – aus, um möglichst schnell zum Abspann zu kommen. Nun hat ein findiger Vertreter dieser Zunft den Klassiker **Ocarina of Time** in 23 Minuten und 29 Sekunden geschafft. Dabei behalf er sich zahlreicher irrer Tricks: So nutzte er die japanische Version wegen den schneller durchlaufenden Texten, bewegte sich auf auswendig gelernten Routen teils rückwärts durch die Umgebung und startete das Spiel zwei Mal neu. Aber der eigentliche Trick ist, über den Teleporter im Tümpel in den verlorenen Wäldern in die Steppe von Hyrule und nach Kakariko zu gelangen. Dort geht's, um eine Flasche zu ergattern, auf Hühnerfang. Wozu die Flasche? Ganz einfach: Sie aktiviert einen Fehler im ersten Level, dem Deku-Baum. Wer sich nun gleichzeitig mit dem Endboss Gohma sterben lässt, gelangt ohne Zwischensequenz direkt an den Eingang des Deku-Baums. Von dort geht's wieder zurück in den Bossraum, wo man sich nun eigentlich per Teleport aus selbigem herausbeamen könnte. Durch den Glitch versucht das Spiel aber während der Zwischensequenz, euch vor den Deku-Baum zu beamen *und* – durch die abgebrochene Todessequenz von Gohma – euch den Kokiri-Smaragd zu schenken. Während das Spiel verzweifelt lädt, kann man nun einfach wieder aus der Bosstür spazieren und landet – voilà: immer noch als junger Link in der Fluchtsequenz und bei Ganons Endkampf. Den unglaublichen Speedrun vollführte der passionierte Zocker übrigens nicht wie bei vielen anderen Mogeleien der Szenekollegen mittels PC-Emulator, sondern auf einer regulären Wii-Konsole, dazu griff er auf das legal erworbene Virtual-Console-Spiel zurück. ■

Sebastian meint:
„Hut ab vor der verrückten Speedrun-Welt: Wir fragen uns ernsthaft, wie viel Zeit man investieren muss, um das alles herauszufinden und so perfekt durch das Spiel zu preschen. Ein bisschen verrückt muss man schon drauf sein, wenn man sich so intensiv mit einem Spiel beschäftigt, dennoch imponieren uns diese Leistungen immer wieder aufs Neue."

Kaum zu glauben: Zwischen Vor- und Abspann liegen gerade einmal 25 Minuten!

GERÜCHTEKÜCHE
.....wir wärmen alles für euch auf

Designer Tetsuya Nomura von Square Enix ließ in einem Interview vor Kurzem durchsickern, dass es wohl bald eine Ankündigung zu einem neuen Ableger der Rollenspielreihe* Kingdom Hearts *geben könnte. Da die Veröffentlichung von* Kingdom Hearts: Dream Drop Distance *– siehe Vorschau auf Seite 36 in dieser N-ZONE – auf dem Nintendo 3DS kurz bevorsteht, ist es nicht allzu abwegig, dass der nächste Teil für die Wii U in der Pipeline steckt. Eine etwaige Ankündigung erwarten wir frühestens auf der E3-Messe.

Als Gerücht stand es schon länger im Raum, doch jetzt herrscht Gewissheit: Satoru Iwata sprach darüber, dass man vollwertige Wii-U-Spiele über Nacht auf die Konsole wird laden können. So aktiviert man beispielsweise vor dem Schlafengehen den Download und wenn man am nächsten Morgen erwacht, befindet sich das neue Super-Mario-Abenteuer auf der Festplatte der Konsole.

TOPS & FLOPS

3DS IM MUSEUM

Wer den Louvre in Paris besucht, der kann sich ab sofort mit einem speziellen 3DS durch das riesige Museum führen lassen. Auf den Bildschirmen sind alle Gemälde und Skulpturen nebst Beschreibungen zu allen Exponaten einsehbar. Dank Ortungsfunktion weiß man zudem immer, wo man gerade steht. Wir finden: Die Zusammenarbeit zwischen Nintendo und dem Louvre überrascht, ist aber extrem pfiffig!

MÜNZTRIO

Wer die drei Wii-Rollenspiele **The Last Story**, **Pandora's Tower** und **Xenoblade Chronicles** sein Eigen nennt, sie im Sternekatalog des Club Nintendo registriert und auf eine bestimmte Schaltfläche klickt, der kann sich drei Münzen im Stil des RPG-Dreierpacks sichern. Das Bild zeigt das Taler-Trio, das in einer schwarzen Hülle ausgeliefert wird.

ÜBERRASCHUNG!

Wer hätte das gedacht: Nintendo-Superstar Mario kehrt nach seinem 3DS-Einstand in **Super Mario 3D Land** schon wieder auf die 3D-Konsole zurück! Kurios ist aus unserer Sicht vor allem die Tatsache, dass **New Super Mario Bros. 2** schon diesen August auf den europäischen Markt kommt. Es scheint so, als wolle Nintendo den 3DS nach der fulminanten Software-Offensive auf Kurs halten.

MEHR ORDNUNG

3DS-Zocker mit einem gewissen Ordnungsfimmel haben seit dem 25. April allen Grund zur Freude: Das aktuelle System-Update ermöglicht es, heruntergeladene Spiele, Videos und Kanäle in Ordner zu verstauen und diese individuell zu benennen. Das ist beispielsweise dann von Vorteil, wenn man nach all den Spielen aus dem Botschafterprogramm nicht mehr weiß, wo man findet, was man sucht. Ein Problem bleibt: So langsam reicht eine SD-Karte nicht mehr aus, um alle Inhalte zu speichern.

PUZZLE-MANIE

Es lohnt sich, mit Beginn der Freibad- und Biergartensaison den Nintendo 3DS stets in der Tasche bei sich zu tragen. Immer mehr Leute besitzen die hippe 3D-Konsole ... und viele von ihnen nutzen die StreetPass-Funktion auf vorbildliche Art und Weise. Habt ihr das neue **Mario Tennis Open**-Puzzlebild, das man jüngst übers Internet erhielt, schon vollständig freigeschaltet? Wie? Noch nicht? Auf geht's! Worauf wartet ihr noch?

ANIMAL CROSSING

3DS Wann kommt es? Was gibt's Neues?

Zuerst die schlechte Nachricht: Die nächste **Animal Crossing**-Episode dürfte kaum vor Herbst in den europäischen Läden landen. Jetzt die gute: Nintendo hat eine Vielzahl an Neuerungen verraten. Da wäre der Untertitel **Tobidase** zu nennen, was aus dem Japanischen übersetzt so viel wie „aus etwas herausragen" bedeutet. Die Entwickler spielen also einerseits auf den 3D-Effekt der Konsole an, wie Nintendo-Boss Satoru Iwata verriet, und andererseits auf die StreetPass-Funktion. Wir dürfen also davon ausgehen, dass die Möglichkeiten der Konsole hinreichend genutzt werden. Des Weiteren bekamen wir erstmals das Arbeitszimmer des Bürgermeisters zu Gesicht sowie den neuen Schuhladen. Die beiden neuen Schauplätze zeigen wir euch hier im Bild. ■

Christoph meint: *„Die Kommunikation mit anderen Bewohnern wird zweifellos der große Trumpf von **Animal Crossing**. Mal eben im Vorbeigehen in der Fußgängerzone ein Mii aufschnappen, das dann das eigene Dörfchen auf dem 3DS bewohnt, das hat einfach was!"*

WARUM ...

... BRINGT NINTENDO MEHR MARIO-SPIELE ALS FRÜHER HERAUS?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns der aktuellen Überdosis an Spielen mit Superstar Super Mario.

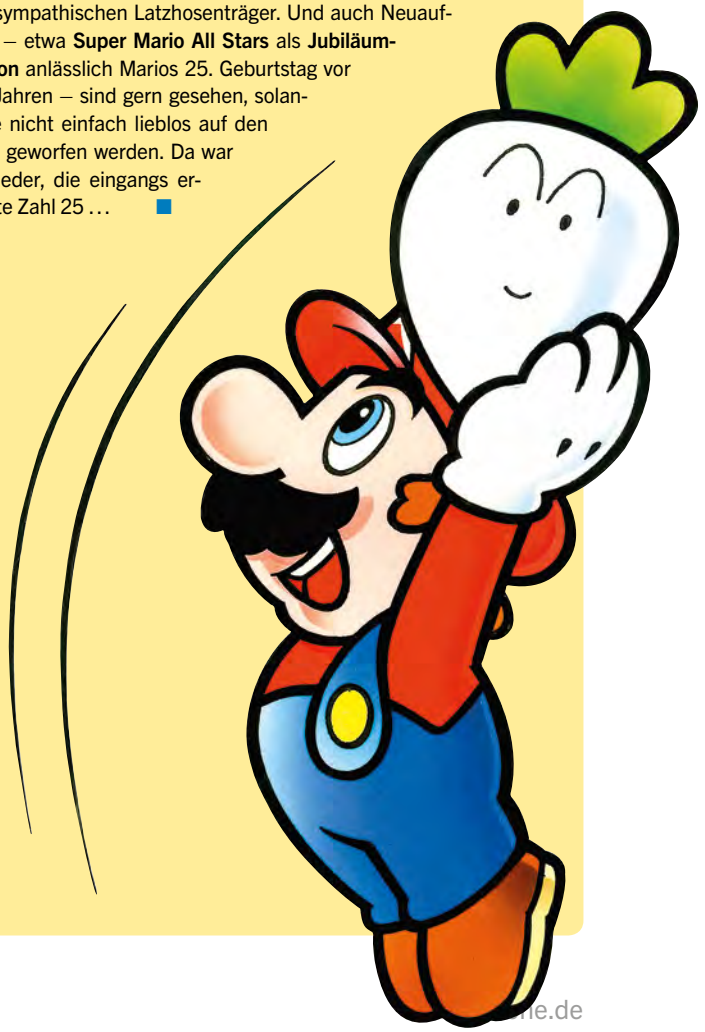
Kurze Antwort: 25! „Wie bitte?!“, rufen jetzt manche, „das müsst ihr aber genauer erklären!“. Nun denn, Freunde der Hüpfspiel-Unterhaltung, hier folgt die Erklärung: Angenommen, jemand fragt euch, wer oder was Nintendo ist, ihr würdet wohl kaum eine Antwort geben können, ohne den Namen des feisten, schnauzbärtigen Klempners zu nennen. Mario verkörpert Nintendo wie keine andere Figur und war – man höre und staune – in den Achtziger- und Neunzigerjahren zeitweise bekannter als Micky Maus! Kein Wunder also, dass jede Nintendo-Konsole, ob stationär oder portabel, mit einem eigenen Mario-Spiel bedacht wurde. Während uns der pummelige Italiener zwischen 1989 und 1993 mit fünf Besuchen vergleichsweise häufig die Ehre erwies, machte er sich im Verlauf der Jahre immer rarer. Zwischen 1995 und 2002 erschienen insgesamt drei reine Mario-Jump&Runs auf sämtlichen Nintendo-Konsolen: **Super Mario World 2: Yoshi’s Island** (1995), **Super Mario 64** (1997) und **Super Mario Sunshine** (2002). Das ergibt durchschnittlich ein Spiel alle zweieinhalb Jahre. Alle anderen **Mario**-Veröffentlichungen in diesem Zeitraum waren entweder Neuauflagen oder Ableger wie **Mario Party**, **Mario’s Picross** und nicht zuletzt die **Mario Kart**-Reihe.

DURSTSTRECKE VORBEI

So richtig in Schwung oder vielmehr in Sprung gekommen ist der Mützenträger erst wieder seit der Veröffentlichung von Wii und DS. Der DS bekam mit **Super Mario 64 DS** zunächst ebenfalls ein erweitertes Remake spendiert, doch das 2006 folgende **New Super Mario Bros.** war nicht nur eine Neuentwicklung, sondern auch ein echter Verkaufsschlager: 25 Millionen Einheiten des 2D-Hüpfers konnte Nintendo absetzen – genauso häufig ging **New Super Mario Bros. Wii** über die Ladentheke. Zahlen, die Nintendo bestärkt haben dürften, Mario als Zugpferd noch mehr einzuspannen als zuvor und die die triumphale Rückkehr der 2D-Hüpfspiele begründeten. Zählt man noch die beiden extrem erfolgreichen **Super Mario Galaxy**-Teile und **Super Mario 3D Land** dazu, haben wir bereits fünf Mario-Spiele in sechs Jahren.

MARIO IST ÜBERALL

Das kann man durchaus kritisch sehen, denn wie bereits erwähnt, taucht Mario auch in vielen anderen Spielen auf. Mario ist zwar einerseits ein Garant für Hardware-Verkäufe und hohe Einnahmen aus Software-Absätzen, aber es besteht durchaus die Gefahr, dass durch die Flut an **Mario**-Spielen eine gewisse Übersättigung der Spieler gegenüber dem Nintendo-Maskottchen entsteht. Nintendo muss also darauf achten, die richtige Balance zu finden. Denn was wäre für uns bedauernswerter, als mitansehen zu müssen, wie Nintendo seine eigene Identifikationsfigur zu sehr ausschlachtet. Solange die Qualität stimmt und wir mit dem Spielen hinterherkommen, wollen wir jedoch nicht meckern und freuen uns auf viele weitere Jahre mit dem sympathischen Latzhosenträger. Und auch Neuauflagen – etwa **Super Mario All Stars** als **Jubiläumsedition** anlässlich Marios 25. Geburtstag vor zwei Jahren – sind gern gesehen, solange sie nicht einfach lieblos auf den Markt geworfen werden. Da war sie wieder, die eingangs erwähnte Zahl 25 … ■



100 PROZENT MARIO

Die Liste umfasst alle Jump & Runs mit Super Mario in der Hauptrolle, Neuauflagen ausgenommen.

1987 Super Mario Bros.
1989 Super Mario Bros. 2
1990 Super Mario Land
1992 Super Mario World
1993 Super Mario Bros. 3
1993 Super Mario Land 2: Six Golden Coins
1995 Super Mario World 2: Yoshi’s Island*
1997 Super Mario 64
2002 Super Mario Sunshine
2006 New Super Mario Bros.
2007 Super Mario Galaxy
2009 New Super Mario Bros. Wii
2010 Super Mario Galaxy 2
2011 Super Mario 3D Land
2012 New Super Mario Bros. 2

* Eigentlich spielt hier Yoshi die Hauptrolle , aber was soll's ...

KID ICARUS: UPRISING – DAS TURNIER

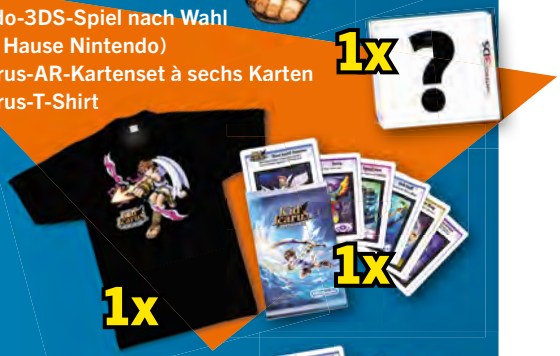
3DS 32 N-ZONE-Leser machen sich startklar für das XXL-Actionspektakel.

Ihr wollt allen N-ZONE-Lesern zeigen, dass ihr zu den besten **Kid Icarus**-Zockern Deutschlands gehört? Nichts leichter als das, denn in Zusammenarbeit mit Nintendo veranstalten wir in diesem Monat ein fettes Turnier. Wir verraten euch, wie ihr euch dafür anmelden könnt.

1. Ihr tragt ab sofort in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ ein, dass ihr gerne am Turnier teilnehmen wollt. Die ersten 32 Leser, die sich dort anmelden, sind mit dabei.
2. Am Freitag, 25. Mai fällt der Startschuss. An den folgenden Tagen wird jeweils eine K.-o.-Runde ausgetragen. Bitte nehmt nur am Turnier teil, wenn ihr in diesen Tagen auch tatsächlich **Kid Icarus: Uprising** online spielen könnt.
3. Den ersten Siegern winken die hier abgedruckten Preise.

SIEGER:
3 Nintendo-3DS-Spiele nach Wahl (aus dem Hause Nintendo)
3 Kid-Icarus-AR-Kartensets à sechs Karten
1 Kid-Icarus-T-Shirt

DRITTER:
1 Nintendo-3DS-Spiel nach Wahl (aus dem Hause Nintendo)
1 Kid-Icarus-AR-Kartenset à sechs Karten
1 Kid-Icarus-T-Shirt



ZWEITER:
2 3DS-Spiele nach Wahl (aus dem Hause Nintendo)
2 Kid-Icarus-AR-Kartensets à sechs Karten
1 Kid-Icarus-T-Shirt

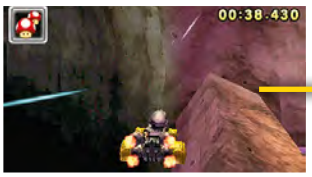
VIERTELFINALISTEN:
je ein AR-Kartenset à sechs Karten

NINTENDO PATCHT MARIO KART 7

3DS Das wurde auch Zeit: Bald ist das Wuhu-Bergland wieder betrugsfrei.

Dass wir das noch erleben dürfen: Nach der heftigen Kritik seitens der **Mario Kart 7**-Spielerschaft bringt Nintendo Mitte Mai ein Update an den Start, das die berühmt-berüchtigte Abkürzung im Wuhu-Bergland unmöglich macht. Wir erinnern uns: Wer sich auf dieser Strecke an einer bestimmten Stelle in den Abgrund fallen ließ, der wurde mit gehörigem Nutzen wieder auf den Asphalt zurückgesetzt – und hatte sich somit einen erheblichen zeitlichen Vorsprung herausgeholt. Doch Satoru Shibata, der Boss der europäischen Nintendo-Filiale, stellte jetzt klar: „Das Nintendo 3DS-System-Update erlaubt es, Update-Daten herunterzuladen. Mit diesen sogenannten Patches können Sie Ihre Software auf den neuesten Stand bringen. Wir planen, Mitte Mai Update-Daten für **Mario Kart 7** verfügbar zu machen. Ich bedaure, dass es dadurch zu frustrierenden Spielerlebnissen gekommen ist, und hoffe, dass die Update-Daten dafür sorgen werden, dass noch viel mehr Spieler Spaß an diesem Spiel haben. Sobald diese Update-Daten veröffentlicht wurden, brauchen Sie diese nur noch aus dem Nintendo eShop herunterzuladen, um online spielen zu können.“ ■

Christoph meint:
*„Erinnert ihr euch an die umständliche Prozedur, um den **Zelda**-Reparatur-Kanal auf der Wii zu installieren? Denn auch Links Wii-Epos **The Legend of Zelda: Skyward Sword** war von einem Bug betroffen, der ein Vorwärtskommen unmöglich machte. Erst wenn man im Wii-Shop-Kanal bestimmte Daten herunterlud, ließ sich das Abenteuer unbeschwert fortsetzen. Mit den Update-Daten, die Nintendo künftig bei fehlerhaften Spielen bereitstellen kann, dürften derart komplizierte Lösungen ab sofort der Vergangenheit angehören. Dass das Wuhu-Bergland von Schummlern befreit wird, begrüße ich sehr.“*



CASUAL & MEHR

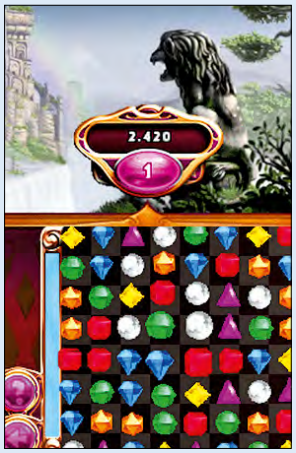
Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

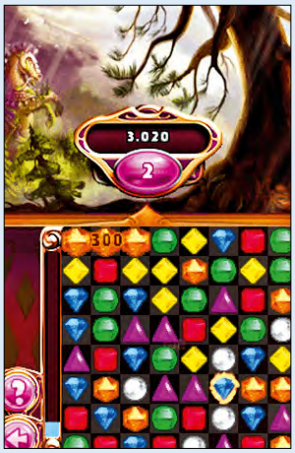
CAPTAIN MORGANE AND THE GOLDEN TURTLE (Wii)

Durch die für Point&Click-Adventures wie gemachte Wii-Fernbedienung wurde Nintendos kleiner weißer Kasten mit vielen Vertretern dieses Genres beglückt. Neuester Fall ist **Captain Morgane and the Golden Turtle**. Hier begleitet der Spieler die junge 8-jährige Morgane auf ihrem Weg zur berüchtigten Piratin. Die Story entspringt dabei der Feder von Steve Ince, dem Produzenten von **Baphomet's Fluch 1 & 2**. Dementsprechend erwartet den Spieler ein schön gemachtes Seeräuber-Abenteuer, welches jedoch stellenweise für Ärger und Frust sorgt. Die Rätsel sind zwar in Ordnung, doch akzeptiert das Spiel manchmal nicht gleich die richtige Lösung. Das kann für arge Verwirrung sorgen und dürfte eigentlich nicht sein. Störend ist auch die deutsche Vertonung. Die Sprecher scheinen wahllos auf der Straße aufgegabelt worden zu sein, denn die Charaktere geben ihre Textzeilen schlecht betont und völlig emotionslos wieder. Gerade bei einem Adventure ist dieser Makel ein dickes Minus. Schade, denn die gezeichneten Hintergründe und Charaktere sind sehr ansprechend. Außerdem wurde oft der gleiche Synchronsprecher für mehrere Charaktere benutzt, der einfach nur seine Stimme verstellt. Wer über diese Fehler hinwegsehen kann, bekommt jedoch solide Genrekost geboten und wird sich über die gut 10 bis 15 Stunden Spielzeit freuen können. ■

BEJEWELED 3 (DS)

Beweled 3? Das ist doch, als käme eine Fortsetzung zu **Tetris** heraus! Nun ja, ein bisschen Unrecht täten wir der Sache schon, wenn wir es uns ganz so einfach machen würde. Entwickler Griptonite hat eine Menge Bonus- und Spezial-Spiele auf das Modul gepackt, die wirklich unterhaltsam sind und mit denen man sich wunderbar die Zeit vertreiben kann. Somit warten auf den Juwelen-Knobler dieses Mal wieder mehrere Spielmodi. „Klassisch“, „Zen“ und „Blitzschlag“ entsprechen dabei dem Originalspiel, dazu kommt ein Endlos-Modus ohne Zeit- und Zugbegrenzung und eine Art Time-Attack-Modus, in dem eine Uhr heruntertickt und man sich Zeitboni erspielen muss. Interessant wird es für alte Hasen erst im „Suche“-Modus. Hier stehen 40 Minispiele bereit, die mit speziellen Herausforderungen aufwarten. Diese sind teils sehr leicht, teils recht knifflig zu lösen. So müsst ihr beispielsweise Goldstücke oder Schätze durch raffinierte Steinkombinationen ausgraben oder Juwelenfalter vor einer Spinne beschützen. Die Minispiele sind sehr unterhaltsam gestaltet und bringen frischen Wind in die Serie. Ob das jedoch ausreicht, um 30 Euro auf den Tisch zu blättern, muss jeder für sich entscheiden. Immerhin kostet der erste Teil für Smartphones nur wenige Euro. Spaß macht **Bejeweled 3** aber in jedem Fall. Puzzlefreunde, die mit der Serie noch nicht vertraut sind, werden den Kauf nicht bereuen, denn **Bejeweled** ist eines dieser Spiele, die man immer mal wieder herauskramt, um damit eine unterhaltsame Zeit zu verbringen. ■





THE KORE GANG:
ENTWICKLER SCHNORREN SPIELER AN

Wii Pixonauts braucht dringend Spenden.

Nein, das in Europa 2010 erschienene Wii-Spiel **The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen** war nie wirklich ein Selbstläufer. Nachdem es ursprünglich auf der ersten Xbox erscheinen sollte, hatte das abgedrehte Hüpfspiel mit dem schrägen Humor damals bereits sieben Jahre Entwicklungszeit hinter sich. US-Spieler kamen gar erst ein Jahr später in den Genuss des Jump & Runs aus deutschen Landen. Den Vertrieb in Übersee übernahm dabei Atari, verlor jetzt jedoch die Rechte, wodurch Pixonauts nicht in der Lage ist, **The Kore Gang** im Land der unbegrenzten Möglichkeiten unter die Leute zu bringen. Um das Spiel möglichst schnell wieder in die Regale zu bringen, fehlen ca. 150.000 Dollar. Was früher wohl der Todesstoß für ein Projekt gewesen wäre, ist heute nicht zwingend das Ende. Gottlob gibt es das Internet und die Finanzierungs-Initiativen. Und so hat Pixonauts eine bis Ende Juni laufende Spendenaktion gestartet, die die fehlenden Scheine in die Kassen spülen soll. Pixonauts konnte es sich nicht verkneifen, gegenüber Atari nachzutreten. Zwar nennt man das Kind nicht beim Namen, doch die Software-Schmiede spricht von einem „unseriösen Geschäftspartner". ■

Sebastian meint:
„In jedem Fall ist es zweifelhaft, ob das Ziel erreicht wird und die 150.000 Dollar zusammenkommen. Nach dem ersten Spendentag waren es gerade einmal 1.500 Dollar. Spender brauchen jedoch nicht um ihre Investition zu fürchten: Scheitert das Projekt, bekommen alle Gönner ihr gesamtes Geld zurück."

PS VITA RENNT DEM 3DS HINTERHER

Nintendo dominiert weiter im Zweikampf der Konsolen.

Die PlayStation Vita kommt einfach nicht aus den Startlöchern. Jetzt kommt eine weitere Hiobsbotschaft aus Japan: Im Heimatland von Sony und Nintendo ging die Vita zuletzt nur noch knapp 8.000 Mal über die Ladentheken. Das waren abermals 400 Exemplare weniger als im Vormonat. Der Nintendo 3DS wurde im Vergleich fast 64.000 Mal verkauft. Sony beteuert jedoch, dass die Umsätze mit der PS Vita zumindest in Nordamerika kontinuierlich ansteigen würden. ■

Christoph meint:
„Wie es in Deutschland um die PS Vita steht, das zeigen erste Preissenkungen: Der Online-Händler Amazon verlangte Mitte April für das WLAN-Modell der Sony-Konsole nur noch rund 200 Euro. Das waren satte 20 Prozent Nachlass auf den Einführungspreis. Aber so erfolgreich der 3DS derzeit in heimischen Gefilden auch sein mag, so schwer tut er sich in Großbritannien. Dort tummelt sich in schwachen Wochen überhaupt kein 3DS-Spiel in den Verkaufslisten. Ob sich das mit der Veröffentlichung von ***New Super Mario Bros. 2*** *ändert?"*

Text | Christoph Kraus

Im Juni 1997 kam die erste N-ZONE an den Kiosk. 181 Ausgaben später blicken wir auf fünfzehn bewegte Jahre zurück!

REDAKTEURE ERINNERN SICH

Christoph

Seit wann bist du dabei?
Seit Juli 2005, ich trete also bald mein achtes Jahr bei der N-ZONE an. Wer hätte das gedacht? Ich am allerwenigsten!

Was hast du vor deiner Zeit bei der N-ZONE gemacht?
Meine Laufbahn ist so ziemlich die stinklangweiligste, die man sich vorstellen kann: Bevor ich hier anfing, habe ich ganz artig die Schulbank gedrückt und nach dem Abi – ohne jegliche Verschnaufpause – gleich ein Praktikum hier im Verlag begonnen. Nach einem Volontariat – so nennt man die journalistische Ausbildung – wurde ich prompt als Redakteur übernommen. Was für ein öder Lebenslauf, ganz ohne Irrwege, Skandale und dergleichen … Ja mei!

Dein schönstes Erlebnis?
Die tollste Zeit verbinde ich immer mit den Lesern. Denkwürdig ist zum Beispiel der Lesertreff, als wir zwei Jungs und ein Mädel in den Verlag eingeladen haben, um gemeinsam **The Legend of Zelda: Twilight Princess** zu spielen. Die Wii war zu dieser Zeit noch nicht im Handel erhältlich und deshalb ganz besonders begehrt. Wir erstellten einen Schichtplan, sodass jeder genügend Zeit zum Testen hatte, und krempelten sogar ein Büro zum Schlafsaal um, weil das Abenteuer so komplex war und ein Tag nicht reichte, um das Wii-Epos durchzuspielen. Herzliche Grüße an Daniel, Andi und Anna, die damals dabei waren!

Dein peinlichstes Erlebnis?
Peinlich? Lasst mich überlegen… Nein, mir war nichts zu peinlich, auch nicht der Studiodreh „N-ZONE-Kochstudio“. Na ja, ein bisschen wohl doch!

Fällt dir eine schöne Anekdote aus 15 Jahren N-ZONE ein?
Jetzt, wo es die beiden Entwickler nicht mehr gibt, kann ich es ja erzählen: Als die Wii einst noch nicht richtig marktreif war und allenfalls winzige Infohäppchen durchsickerten, da bereiteten uns Nibris und Crossbeam – so hießen die Studios aus Polen und den USA – großes Kopfzerbrechen: Sie hatten aufsehenerregende Wii-Projekte angekündigt, konnten aber abseits von Konzeptskizzen noch keinerlei Material vorweisen. Wie sollten wir Redakteure mit den Neulingen umgehen? Sie als Amateure abstempeln und ihre Arbeit ignorieren? Ich stand mit zwei Programmierern in regem Mail-Kontakt und traf einen polnischen Nibris-Entwickler sogar auf der Games Convention. Die Jungs waren voller Ambitionen – selbst dann noch, als die meisten Zocker längst witterten, dass wohl niemals ein fertig entwickelter Software-Titel aus den Häusern Crossbeam und Nibris kommen würde. Diese Zweifler hatten Recht: Die einst heißgehandelten Spiele **Sadness**, **Orb** und dergleichen kamen nie über den Status „Hirngespinst“ hinaus. Ich nehme es heute auf meine Kappe, dass so viel Platz im Heft für diese Fanprojekte geopfert wurde.

Thomas

Seit wann bist du dabei?
Für die N-ZONE geschrieben habe ich bereits zu Zeiten des N64 – um genau zu sein, seit Dezember 2000. In der Redaktion bin ich seit Oktober 2007.

Was hast du vor deiner Zeit bei der N-ZONE gemacht?
Nach dem Studium habe ich als Praktikant beim Computec-Media-Verlag angefangen, danach ein Volontariat abgelegt und im Laufe der Jahre für die verschiedensten Magazine wie etwa für die PLAYZONE, XBOX-ZONE, PC Games, SFT, das Offizielle Xbox-Magazin, Wii Player, X3 und play^3 geschrieben. Puh, da kam ja mittlerweile ganz schon was zusammen in den letzten zwölf Jahren.

Dein schönstes Erlebnis?
Gelegentlich haben wir das Glück, von Publishern auf Events eingeladen zu werden – und ab und an haben wir sogar die Zeit, daran teilzunehmen. In meiner Zeit bei der N-ZONE blieb mir dabei vor allem ein Termin in Vancouver mit Sega in Erinnerung, wo ich gemeinsam mit Mario, Sonic und einigen netten Presse-Kollegen die verschiedensten Wintersportarten ausüben durfte und die Austragungsstätten der Olympischen Winterspiele 2010 besichtigen konnte. Aber auch der Alltag ist gespickt mit schönen Momenten im Team – etwa wenn ich Christoph in jedem in den letzten Jahren erschienenem **Mario Kart** über den Tisch ziehe, mit Stange blödsinnige Unterhaltungen führe oder wir uns gemeinsam eine deftige Brotzeit à la Kraus auf der Arbeit gönnen.

Dein peinlichstes Erlebnis?
Etwas wirklich Peinliches ist mir (sofern ich das beurteilen kann:)) in den letzten Jahren bei der N-ZONE nicht passiert. Am ehesten fällt mir die Präsentation vom ersten **Just Dance** ein, bei der ich zu irgendeinem Pop-Song gemeinsam mit dem (typisch) französischem PR-Manager tanzen sollte. Nach ein paar hölzernen Schritten und wirrem Gefuchtel musste ich einfach nur noch lachen, während mein Tanzpartner anscheinend in seiner Rolle als Tänzer voll aufzugehen schien. Mein Fazit: Ich bin kein Tänzer – und das ist gut so.

Fällt dir eine schöne Anekdote aus 15 Jahren N-ZONE ein?

Ich war vor einigen Jahren in den USA bei einem Entwicklerstudio zu Gast, dessen Chef nicht unbedingt als umgänglich galt – nicht zu Unrecht, weswegen ich meine journalistische Neugierde in Zaum hielt. Als er zufällig von meiner Vorliebe für schnelle Autos erfuhr, lud er mich auf eine Proberunde in seinem 500PS-Schätzchen ein und plauderte unbeschwert unter anderem über Details seines aktuellen Spieleprojekts, zu dem er in den Interviews kaum mit Infos rausrücken wollte.

Wusstet ihr schon, dass …
… wir den weltweit allerersten Wii-Test im Heft hatten? Er widmete sich **Super Monkey Ball: Banana Blitz** und wurde in letzter Sekunde in einer Freitagnacht gegen 3 Uhr fertig und am nächsten Morgen um 9 Uhr an die Druckerei geschickt.

Sebastian

Seit wann bist du dabei?
Seit April 2006. Wow, wie die Zeit vergeht!

Was hast du vor deiner Zeit bei der N-ZONE gemacht?
Nix Konstruktives. Nach meinem Zivildienst als Hausmeister auf einer Burg (supercool), versuchte ich es mit einem Studium, vergriff mich aber gescheit. Denn ein Magister-Studiengang (in meinem Fall in Germanistik, Politik und Geschichte) ist nahezu völlig frei von Druck und Zwängen. Und ich brauche Druck, um in die Gänge zu kommen. Daher scheiterte das Studium. Spaß hat's aber gemacht und lehrreich war es ebenso. Ich möchte die Zeit nicht missen!

Dein schönstes Erlebnis?
Da mag ich mich ungern festlegen. Aber generell liebe ich es, Entwicklerstudios auf der ganzen Welt zu besuchen. Und im Verlauf dieser Dienstreisen habe ich so viele wunderbare Momente erlebt… mit einem Nikolaus-Flashmob durch Tokyo ziehen, durch einen Anruf aufgeweckt werden und noch am selben Tag als Krankheitsvertretung für einen Kollegen nach Dubai fliegen, im Nachtleben von Baltimore umhertreiben und die geniale Kneipensportart Shuffleboard entdecken, in Champaign, Illinois den Saint Patrick's Day feiern. Berufsmäßig war aber sicher meine erste E3 2009 am besten!

Dein peinlichstes Erlebnis?
Manch Interview, bei dem ich auf ausführliche Fragen nur irritiertes Stirnrunzeln als Antwort bekam. Manchmal verzettel ich mich mit meinen Gedankengängen etwas.

Fällt dir eine schöne Anekdote aus 15 Jahren N-ZONE ein?
Ich werde nie vergessen, was für eine Last-Minute-Aktion es damals war, erste eigene Wii-Testeindrücke ins Heft zu bekommen. Roland hat das Teil in den USA gekauft, Gameplay abgefilmt und uns die Konsole per Express geschickt. Und dann blieb sie im Zoll hängen. Also fuhr unsere Redaktionsassistenz nach Frankfurt, holte das Ding ab und wir legten Sonderschichten ein, um die Launch-Titel anzuspielen und zu beurteilen. Dazu gab es noch Riesenprobleme mit unserer Aufnahme-Technik. Denn während die Digital-Signale von Xbox 360 und PS3 mit unseren Grabbing-Rechnern problemlos aufzunehmen sind, konnten wir mit dem RGB-Signal der Wii nur wenig anfangen. Ein Komponenten-Kabel musste her. Das gab es aber noch nicht. Nirgends! Am Ende konnten wir eines von Nintendo ausborgen, was dann aber nach drei Tagen zurückgeschickt werden musste. Stellt euch das mal vor: Riesenstress und beinahe keine Screenshots, weil es an einem Kabel fehlte. Boah! Und dann folgte kurz darauf noch die Komplettlösung für **Twilight Princess**. Nachtschichten, Dauerzocken, Dauertippen und am Ende ein cooles Lösungs-Sonderheft. Das werde ich nie vergessen!

Wusstet ihr schon, dass …
… die 100. N-ZONE in vier verschiedenen Titelseitenvarianten am Kiosk lag? Das Heft gab es entweder mit Samus, Mario, Link oder Donkey Kong.

Uwe

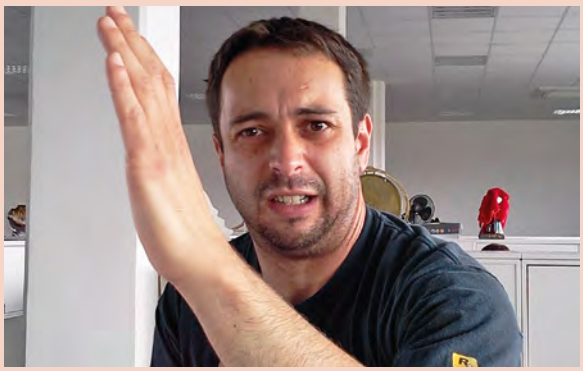
Seit wann bist du dabei?
Meine Anstellung bei der Computec Media AG besteht bereits seit November 2000. Speziell für die N-ZONE bin ich seit April 2011 tätig.

Was hast du vor deiner Zeit bei der N-ZONE gemacht?
In den Jahren bei Computec habe ich bei einer ganzen Reihe von Objekten mitgearbeitet. Im Einzelnen wären das: PLAYZONE, XBOX-ZONE, PSG (PlayStation Games), SFT-Entwicklungsredaktion, WIDESCREEN und zuletzt Kids Zone. Im Rahmen der Games Group bin ich seit 2011 hauptsächlich mit Artikeln für die N-ZONE, play³ und X3 beschäftigt.

Dein schönstes Erlebnis?
2006 war mir auf der E3 ein persönliches Treffen mit Hideo Kojima – dem großartigen Schöpfer der **Metal Gear**-Serie – vergönnt! Damals durfte ich ein Interview mit Kojima-san führen und vor lauter Ehrfurcht machte ich mir davor beinahe in die Hosen, zumal der brillante Producer pausenlos von drei Konami-Mitarbeitern „gesichert" wurde. Doch das Lampenfieber erwies sich als überflüssig, denn Hideo Kojima war äußerst freundlich und für mich wurde ein Traum war!

Dein peinlichstes Erlebnis?
Zur Vorstellung eines Atari-Spiels stand ein Flug von Frankfurt ins französische Lyon an. Zusammen mit einem Kollegen steckte ich bis zum Start der Maschine im größten Stau vor dem Frankfurter Airport, der je gesichtet wurde. Das war mir extrem peinlich, doch zum Glück stand der PR-Manager von Atari im gleichen Stau und verpasste den Flug ebenfalls!

Fällt dir noch eine schöne Anekdote ein?
Eines Tages trat ich eine Dienstreise nach Las Vegas an, um einen ausführlichen Blick auf die kommenden Spiele von Midway zu werfen. Leider gibt es den Hersteller Midway Games inzwischen nicht mehr, doch der damalige Vegas-Aufenthalt war wirklich klasse! Die meiste Zeit des Trips verbrachte ich jedoch in Passagierjets und auf Flughäfen. Beim Umsteigen auf dem Washington Dulles International Airport meinte es ein Sicherheitsbeamter besonders gut mit mir und prüfte mein gesamtes mitgeführtes Kameraequipment auf seine Funktionstüchtigkeit. Um meinen Anschlussflug nach Vegas zu bekommen, musste ich anschließend quer durch den ganzen Flughafen rennen – mit bleierner Kameratechnik im Rucksack und meinem Hosengürtel in der einen Hand, während die runterrutschende Hose von der anderen Hand gehalten wurde. Es blieb nach der Sicherheitsschleuse einfach keine Zeit, neben der gründlichen Kamerakontrolle auch noch den zuvor durchleuchteten Gürtel wieder anzulegen. Schwer verschwitzt huschte ich gerade noch in die Maschine, die zwei Minuten danach losrollte. Doch der Tower widerrief die Starterlaubnis wegen einer schweren Sturmwarnung. Es geschah das unfassbare, denn die Fluggäste durften wieder aussteigen – ein sicheres Zeichen für eine üble Verzögerung! Also ab in den einzigen Raucherraum des Airports, weit weg von meinem Gate. Vier Stunden später musste alles ganz schnell gehen, die Starterlaubnis war da und die Flugbegleiter sammelten hektisch die Passagiere wieder ein. Wieder musste ich rennen, diesmal aber nur durch den halben Flughafen und mit umgeschnalltem Gürtel – easy!



Der heitere N-ZONE-Männleinlauf

für Leser von 7 bis 77

START

DIE GESCHICHTE: Die Redakteure träumen von den vergangenen 15 Jahren und lassen denkwürdige Momente Revue passieren. Sorge dafür, dass sie pünktlich den Verlag erreichen!

IHR BENÖTIGT: Eine beliebige Anzahl an Spielfiguren, einen Würfel

DIE REGELN: Jeder Spieler würfelt der Reihe nach. Wer zuerst das Zielfeld erreicht, hat gewonnen. Hindernisse machen den Redakteuren das Leben schwer – oder schenken ihnen eine Belohnung.

1 **Juni 1997:** Es ist vollbracht, die erste N-ZONE kommt heraus. Nochmal würfeln!

2 **Juli 1997:** Auf dem Titel ist mit **Ultra Soccer** ein Spiel abgedruckt, das nie erschienen ist. Einmal aussetzen!

3 **Juni 1998:** Der erste Geburtstag der N-ZONE wird mit einem goldenen Titelbild gefeiert. Zwei Felder vorrücken!

4 **April 2002:** Die Nintendo-64-Ära geht zuende. Zeit, nochmal die alten Klassiker zu zocken. Einmal aussetzen!

5 **Mai 2002:** Die N-ZONE erstrahlt im neuen Gewand. Rücke vor bis zum **Pikmin 2**-Cover!

6 **Juni 2005:** Das Musikspiel **Donkey Konga** floppt gewaltig. Fünf Felder zurück!

7 **Dezember 2007:** Gleich vier **Mario**-Spiele in einem Heft, was für ein Wahnsinn. Nochmal würfeln!

8 **Oktober 2008:** Das fiese Grinsen von Coverboy Wario lässt die Auflage gravierend einbrechen. Zurück zum Anfang!

9 **Januar 2011:** Wir feiern 25 Jahre Super Mario. Ein Mitspieler deiner Wahl soll mitjubeln. Lass ihn auf dieses Feld vorrücken!

10 **Zielfeld:** Für die Redakteure beginnt ein neuer Arbeitstag. Auf die nächsten 15 Jahre!

KINDER, WIE DIE ZEIT VERGEHT!

Aus heutiger Sicht macht es besonders viel Spaß, in einer frühen N-ZONE zu blättern. So professionell das Magazin aus damaliger Sicht auch gemacht war, so herrlich altbacken wirkt es nach heutigen Maßstäben. Ob Farbgebung, Layout oder Wertungskasten: Das Heft, wie man es heute kennt, führt das Erfolgsrezept des früheren Chefredakteurs Hans Ippisch zeitgemäß fort – seitdem hat die Redaktion insbesondere die Lesereinbindung vorangetrieben und die Retrorubrik eingeführt.

Der Ausschnitt zeigt ein typisches Titelbild sowie einen Test aus einer der ersten N-ZONE-Ausgaben. Da hat sich doch im Vergleich zu heute einiges getan, wie wir finden.

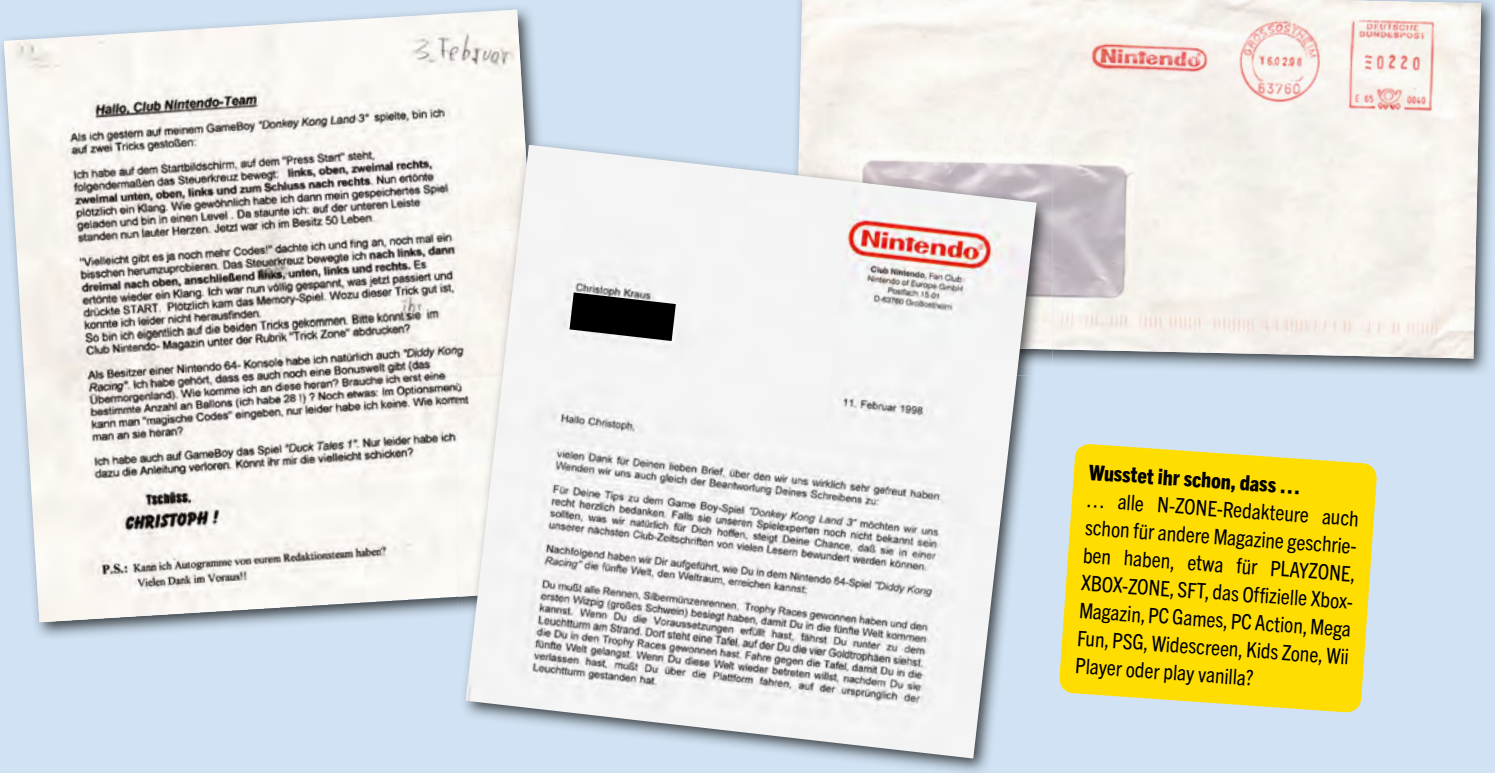
Anlässlich des GameCube-Starts bekam die N-ZONE eine hochwertige Klebebindung spendiert, auch die Aufmachung der Testseiten bekam einen neuen Anstrich.

Die Markteinführung der Wii krempelte das Heft abermals um, wie man hier sieht. Der Fokus auf ein schlichtes Textformat kam aber nicht bei allen Lesern gut an.

Stillstand ist Rückschritt: Die Layout-Reform des Jahres 2008 blieb nur ein Jahr gültig, dann wurde das Heft erneut einer Frischzellenkur unterzogen, die bis heute Bestand hat.

CHRISTOPHS SCHATZKÄSTCHEN

Bei der N-ZONE arbeiten nicht nur Redakteure, sondern in erster Linie Vollblut-Nintendo-Fans. Als Schmankerl der besonderen Art öffnen wir – exklusiv für euch – das Schatzkästchen und lassen euch an Christophs Kindheitserinnerungen teilhaben.



3. Februar

Hallo, Club Nintendo-Team

Als ich gestern auf meinem GameBoy "Donkey Kong Land 3" spielte, bin ich auf zwei Tricks gestoßen:

Ich habe auf dem Startbildschirm, auf dem "Press Start" steht, folgendermaßen das Steuerkreuz bewegt: **links, oben, zweimal rechts, zweimal unten, oben, links und zum Schluss nach rechts**. Nun ertönte plötzlich ein Klang. Wie gewöhnlich habe ich dann mein gespeichertes Spiel geladen und bin in einen Level . Da staunte ich: auf der unteren Leiste standen nun lauter Herzen. Jetzt war ich im Besitz 50 Leben.

"Vielleicht gibt es ja noch mehr Codes!" dachte ich und fing an, noch mal ein bisschen herumzuprobieren. Das Steuerkreuz bewegte ich **nach links, dann dreimal nach oben, anschließend links, unten, links und rechts.** Es ertönte wieder ein Klang. Ich war nun völlig gespannt, was jetzt passiert und drückte START. Plötzlich kam das Memory-Spiel. Wozu dieser Trick gut ist, konnte ich leider nicht herausfinden.
So bin ich eigentlich auf die beiden Tricks gekommen. Bitte könnt sie im Club Nintendo- Magazin unter der Rubrik "Trick Zone" abdrucken?

Als Besitzer einer Nintendo 64- Konsole habe ich natürlich auch "Diddy Kong Racing". Ich habe gehört, dass es auch noch eine Bonuswelt gibt (das Übermorgenland). Wie komme ich an diese heran? Brauche ich erst eine bestimmte Anzahl an Ballons (ich habe 28 !) ? Noch etwas: Im Optionsmenü kann man "magische Codes" eingeben, nur leider habe ich keine. Wie kommt man an sie heran?

Ich habe auch auf GameBoy das Spiel "Duck Tales 1". Nur leider habe ich dazu die Anleitung verloren. Könnt ihr mir die vielleicht schicken?

TSCHÖSS.
CHRISTOPH !

P.S.: Kann ich Autogramme von eurem Redaktionsteam haben?
Vielen Dank im Voraus!!

Nintendo

Christoph Kraus
[redacted]

Nintendo
Club Nintendo, Fan Club
Nintendo of Europe GmbH
Postfach 15 01
D-63760 Großostheim

11. Februar 1998

Hallo Christoph,

vielen Dank für Deinen lieben Brief, über den wir uns wirklich sehr gefreut haben. Wenden wir uns auch gleich der Beantwortung Deines Schreibens zu:

Für Deine Tips zu dem Game Boy-Spiel "Donkey Kong Land 3" möchten wir uns recht herzlich bedanken. Falls sie unseren Spieleexperten noch nicht bekannt sein sollten, was wir natürlich für Dich hoffen, steigt Deine Chance, daß sie in einer unserer nachsten Club-Zeitschriften von vielen Lesern bewundert werden können.

Nachfolgend haben wir Dir aufgeführt, wie Du in dem Nintendo 64-Spiel "Diddy Kong Racing" die fünfte Welt, den Weltraum, erreichen kannst:

Du mußt alle Rennen, Silbermünzenrennen, Trophy Races gewonnen haben und den ersten Wizpig (großes Schwein) besiegt haben, damit Du in die fünfte Welt kommen kannst. Wenn Du die Voraussetzungen erfüllt hast, fährst Du runter zu dem Leuchtturm am Strand. Dort steht eine Tafel, auf der Du die vier Goldtrophäen siehst, die Du in den Trophy Races gewonnen hast. Fahre gegen die Tafel, damit Du in die fünfte Welt gelangst. Wenn Du diese Welt wieder betreten willst, nachdem Du sie verlassen hast, mußt Du über die Plattform fahren, auf der ursprünglich der Leuchtturm gestanden hat.

Wusstet ihr schon, dass …
… alle N-ZONE-Redakteure auch schon für andere Magazine geschrieben haben, etwa für PLAYZONE, XBOX-ZONE, SFT, das Offizielle Xbox-Magazin, PC Games, PC Action, Mega Fun, PSG, Widescreen, Kids Zone, Wii Player oder play vanilla?

Hier haben wir eine echte Kostbarkeit ausgegraben: Christoph schreibt der damaligen Club Nintendo-Redaktionen am 3. Februar 1998 im Alter von zwölf Jahren einen Leserbrief – und erhält zwei Wochen später kompetente Antwort. Aber seht selbst! Wir wollten halt schon früher alles entdecken, was man über Nintendo-Spiele wissen kann.

DAS GROSSE JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

Gewinnt eines der 15 N-ZONE-Überraschungspakete!

Anlässlich des 15-jährigen Jubiläums der N-ZONE stellten uns eine Reihe von Publishern verschiedene Preise im Wert mit beachtlichem Wert für unser großes Gewinnspiel zur Verfügung. Diese möchten wir natürlich unters Volk bringen – so schnell und einfach wie möglich. Daher sparen wir uns irgendwelche Gewinnspielfragen oder Ähnliches: Alles, was ihr tun müsst, ist, uns bis zum 20. Juni entweder auf dem Postweg oder über unsere Homepage (URL: www.n-zone.de/gewinnspiele) eure Anschrift, Alter (ganz wichtig!) und Geschlecht mitzuteilen und uns zu verraten, welche Nintendo-Systeme ihr besitzt.

Hier unsere Anschrift:
Redaktion N-ZONE
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Wir wünschen euch viel Erfolg!

Mit den auf dieser Doppelseite abgebildeten Preisen schnüren wir euch 15 prall gefüllte N-ZONE-Überraschungspakete voll mit Spielen und coolen Merchandise-Artikeln – das 3DS-**Super-Mario**-Bundle sowie das RPG-Pack und die fünf mal drei Spiele nach Wahl (von Nintendo!) verlosen wir separat. An dieser Stelle noch ein herzliches Dankeschön an Nintendo, Ubisoft, Sega, Activision, Namco Bandai und Electronic Arts für die Bereitstellung der coolen Preise!

Nintendo

1x Nintendo-3DS-Super-Mario-Bundle (Konsole inklusive Spiel)

1x Wii-RPG-Pack: Xenoblade Chronicles, Last Story und Pandora's Tower (alle als Limited Edition)

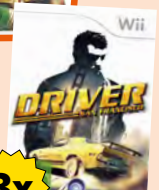
5x 3 Nintendo-3DS-Spiele nach Wahl (Spiele aus dem Nintendo-Sortiment!)

UBISOFT

15x Kleine Rabbids-Figur

10x T-Shirt Rayman Origins

3x Just Dance 3 (Wii)



3x Driver (Wii)

5x Vinyl-Hase (30 cm)

10x Plüschhasen

15 JAHRE N-ZONE

SEGA®

5x The Conduit Special Edition (Wii)

8x Conduit-2-Figur

Sehr viele 3DS-Taschen, Lanyards und Buttons

4x Mario&Sonic-Rucksack

5x Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012 (Wii)

13x The-Conduit-Autogrammkarte

6x Conduit 2 (Wii)

1x The Conduit-Bilderrahmen mit Autogrammen der Entwickler

4x The-Conduit-Drucke mit Autogrammen der Entwickler

BANDAI NAMCO Games™

4x Coole Space-Invaders-Tasche, gefüllt mit:

- Pac-Man-Notizblock
- Space-Invaders-T-Shirt
- Dragon-Ball-Figur
- Pac-Man-Kugelschreiber
- One-Piece-Schlüsselanhänger
- Space-Invaders-Lanyard
- Kapselkuli

1x Schlag den Raab: Das 2. Spiel (Wii + 3DS)

1x Pac-Man Party (3DS)

1x Victorious Hollywood Arts Debut (DS)

ACTIVISION

3x Battleship (Wii)

3x Battleship (DS)

6x Skylanders-Figur

Skylanders Spyro's Adventure Starter Kit (Wii) 1x

10x Call of Duty: MW3-T-Shirt

10x Call of Duty: MW3-Cap

3x Call of Duty: Black Ops (Wii)

3x Call of Duty: Modern Warfare 3 (Wii)

je 1x

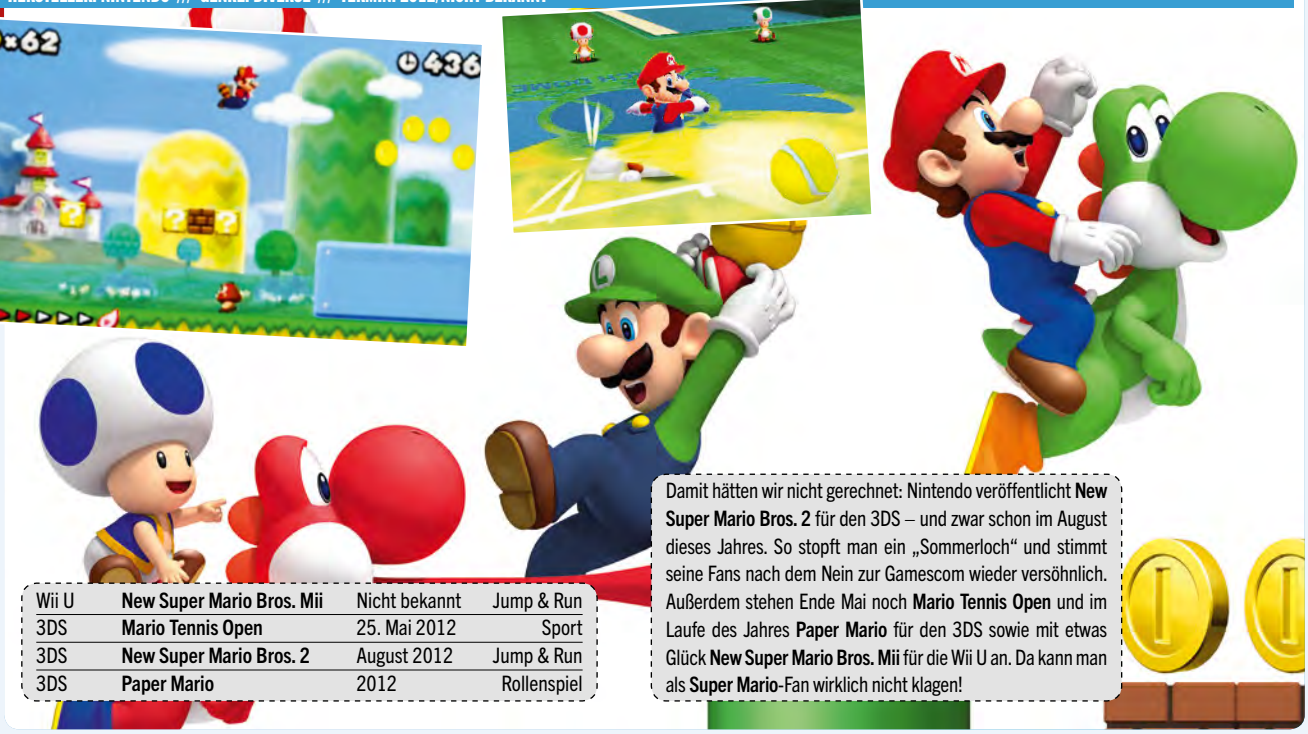
Trivial Pursuit (Wii)
Need for Speed The Run (Wii)
Need for Speed Hot Pursuit (Wii),
Tiger Woods PGA Tour Golf 12 (Wii)
FIFA 12 (Wii)

Teilnahmebedingungen:
Das Gewinnspiel endet am 20. Juni. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Computec Media AG sowie deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2012/NICHT BEKANNT

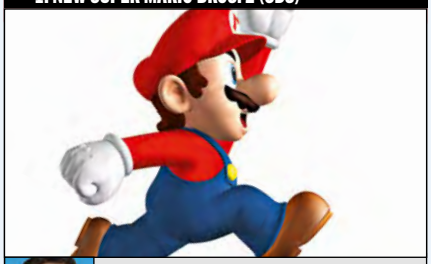


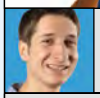
Wii U	**New Super Mario Bros. Mii**	Nicht bekannt	Jump & Run
3DS	**Mario Tennis Open**	25. Mai 2012	Sport
3DS	**New Super Mario Bros. 2**	August 2012	Jump & Run
3DS	**Paper Mario**	2012	Rollenspiel

Damit hätten wir nicht gerechnet: Nintendo veröffentlicht **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS – und zwar schon im August dieses Jahres. So stopft man ein „Sommerloch" und stimmt seine Fans nach dem Nein zur Gamescom wieder versöhnlich. Außerdem stehen Ende Mai noch **Mario Tennis Open** und im Laufe des Jahres **Paper Mario** für den 3DS sowie mit etwas Glück **New Super Mario Bros. Mii** für die Wii U an. Da kann man als **Super Mario**-Fan wirklich nicht klagen!

REDAKTIONS-TOP-5

1. NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)





New Super Mario Bros. für den 3DS? Und das schon im August? Ist doch klar wie Kloßbrühe, dass wir darauf scharf sind!

Neu ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	August 2012

2. PAPER MARIO (3DS)

1 ▼		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Intelligent Systems	TERMIN	2012

3. BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE (Wii)

Neu ▲		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	6. Juli 2012

4. KINGDOM HEARTS: DREAM DROP DISTANCE(3DS)

3 ▼		GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Square Enix	TERMIN	Sommer 2012

5. DRAGON QUEST X (Wii/Wii U)

Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Square Enix	TERMIN	2012

2 POKéMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: NICHT BEKANNT/2012

Mit **Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2** sind Nintendos Sammelmonsterchen auch in den Most-Wanted-Charts der N-ZONE ganz oben mit dabei. Während die beiden Spiele in Fernost bereits im Mai erscheinen werden, müssen wir uns noch bis zum Herbst gedulden – ob der Rollenspiel-Ableger **Nobunaga no Yabo** sowie die Download-Titel (siehe Seite 40) bei uns kommen, ist bislang nicht offiziell bestätigt.

DS	**Pokémon + Nobunaga no Yabo**	Nicht bekannt	Rollenspiel
DS	**Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2**	Herbst 2012	Rollenspiel

3 FIRE EMBLEM

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: STRATEGIE-ROLLENSPIEL /// TERMIN: 2012

Mit deutlichem Abstand zu Super Mario und den Pokémon konnte sich in diesem Monat das **Fire Emblem** mit dem Untertitel **Kakusei** den beachtlichen dritten Platz in der Liste der begehrtesten Spiele und Spieleserien der N-ZONE-Leser sichern. In Japan ist das Spiel bereits im April erschienen, für Europa ist noch kein genauer Termin bekannt gegeben worden!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

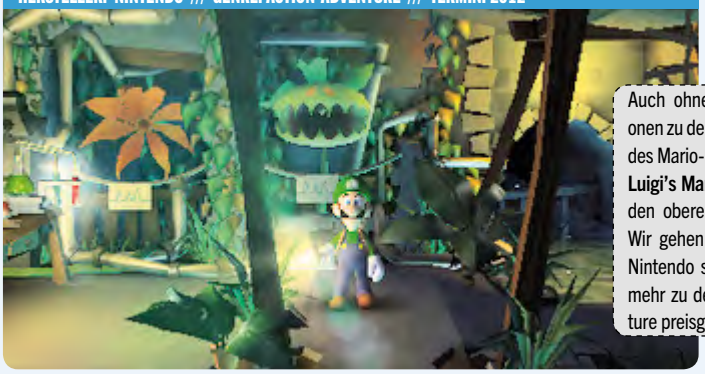
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 LUIGI'S MANSION 2

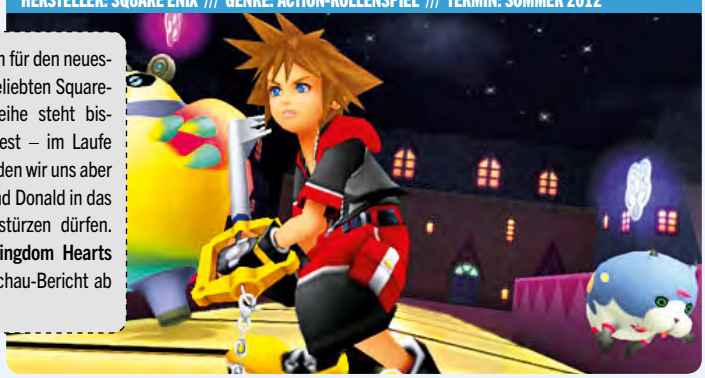
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2012



Auch ohne neue Informationen zu dem 3DS-Abenteuer des Mario-Bruders kann sich **Luigi's Mansion 2** wacker in den oberen Rängen halten. Wir gehen davon aus, dass Nintendo spätestens zur E3 mehr zu dem Action-Adventure preisgeben wird!

5 KINGDOM HEARTS 3D

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ACTION-ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** SOMMER 2012



Ein genauer Termin für den neuesten Ableger der beliebten Square-Enix-Rollenspiel-Reihe steht bislang noch nicht fest – im Laufe des Sommers werden wir uns aber mit Sora, Micky und Donald in das neue Abenteuer stürzen dürfen. Mehr zum 3DS-**Kingdom Hearts** findet ihr im Vorschau-Bericht ab Seite 36.

6 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2012/NICHT BEKANNT

Und wieder steht an dieser Stelle: „Nix Neues vom Prof!" Der in Japan längst erschienene 3DS-Teil lässt hierzulande noch auf sich warten, auch Laytons Zusammentreffen mit Ace Attorney liegt für uns noch in weiter Ferne.

3DS	**Professor Layton 5**	2012	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

7 ANIMAL CROSSING

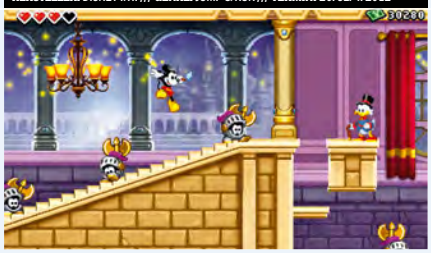
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** SIMULATION /// **TERMIN:** 2012

8 LEGO BATMAN 2 (Wii/3DS)

HERSTELLER: WARNER INTERACTIVE /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** SOMMER 2012

9 MICKY EPIC 2 (Wii/3DS)

HERSTELLER: DISNEY INT. /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 26. SEPT. 2012



10 SKYLANDERS: GIANTS

HERSTELLER: ACTIVISION /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** HERBST 2012

Der Meister spricht: So wird es aussehen, wenn der Nintendo-Präsident Satoru Iwata die E3-Bühne betritt. Das Bild stammt aus unserem Archiv.

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

DER GROSSE E3-VORAB-CHECK 2012

Text | Christoph Kraus, Sebastian Zelada

Ja ist denn heute schon E3? Nein, aber dennoch fassen wir alle Fakten zum Messespektakel des Jahres bereits jetzt zusammen.

Auf welchen Tag freuen sich Videospieler ganz besonders? Nein, gemeint ist nicht Tante Ursels und Onkel Edwins Hochzeitstag, auch nicht der Veröffentlichungstermin von **Waluigi World 3**, sondern der Startschuss der weltbekannten E3-Fachmesse. Von Montag, 4. Juni bis Donnerstag, 7. Juni 2012 präsentieren die wichtigsten Spielehersteller ihre Produktneuheiten und setzen sie in extravaganten Shows auf noch aufsehenerregenderen Messeständen gekonnt in Szene. Ganz besonders populär sind traditionell die Pressekonferenzen der großen Drei – Nintendo, Sony, Microsoft. Die drei Konsolenhersteller eröffnen das dreieinhalbtägige Messespektakel und sorgen dabei, wie es sich gehört, für großes Aufsehen bei den Fachbesuchern, welche die Ankündigungen von der Tribüne aus verfolgen. Damit ihr den Überblick behaltet, verraten wir auf dieser Doppelseite alle wichtigen Termine, dazu liefern wir Rezepte für die E3-Party, damit ihr mit wachen Sinnen und gut genährtem Leib alle Meldungen vom heimischen Rechner aus mitverfolgen könnt. ■

KOOPAS COLA-CURRYWURST

Ein Rezept aus dem Geheimarchiv der N-ZONE-Redaktion: Man nehme 150 g Tomaten-Ketchup, 200 ml Cola, Paprika- und Currypulver sowie Gewürze nach Belieben und koche alles auf. Gleichzeitig die gewünschte Anzahl an Thüringer Bratwürsten in der Pfanne anbraten, zerteilen und in der Currysauce tränken. Dazu einen Zahnstocher – damit echtes Pommesbuden-Flair aufkommt. Wohl bekomms!

EUER E3-PLANER

Wann lohnt es sich, vor dem Rechner die neuesten Messeankündigungen zu verfolgen? Hier verraten wir es!

MONTAG, 4. JUNI 2012

19.00 Uhr Microsoft-Pressekonferenz

Ortszeit in Los Angeles: 10.00 Uhr

Als sicher gelten neue Informationen zu **Halo 4** und dem auf dem Spring Showcase 2012 angekündigten **Forza Horizon**. Auch die Bewegungssteuerung Kinect (im Bild: Sebastian und Thorsten beim Zocken von **Kinect Sports**) dürfte in diesem Jahr wieder ein wichtiges Thema auf der Microsoft-Pressekonferenz sein. In den vergangenen Wochen wurde außerdem häufig über eine Ankündigung des Xbox-360-Nachfolgers auf der E3 2012 spekuliert. Ob Microsoft seine neue Konsole tatsächlich schon auf der kommenden Spielemesse vorstellt, bleibt allerdings abzuwarten.

LOHNT ES SICH? ★★★☆☆

22.00 Uhr EA-Pressekonferenz

Ortszeit in Los Angeles: 13.00 Uhr

Der Software-Riese wird auch dieses Jahr viel zu bieten haben und sicher eine Menge neuer Spiele für die Wii U ankündigen und auch zeigen. Dabei sein werden natürlich die wichtigen Sportspiel-Reihen und hoffentlich auch Kracher wie **Need for Speed** oder **Dead Space** (im Bild: **Dead Space Extraction** für Wii). Gerade bei Spielen wie **FIFA** oder **NHL** wird es spannend sein zu sehen, ob und wie EA die Möglichkeiten des Tablet-Controllers nutzt. Exklusiventwicklungen sind bisher jedoch noch nicht bekannt.

LOHNT ES SICH? ★★★☆☆

DIENSTAG, 5. JUNI 2012

0.00 Uhr Ubisoft-Pressekonferenz

Ortszeit in Los Angeles: 15.00 Uhr (04. Juni)

Gerade die Ubisoft-Konferenz verspricht für Nintendo-Fans interessant zu werden. Das unter anderem für Wii U erscheinende **Assassin's Creed 3** (siehe Bild), **Rayman Legends** und die Exklusiventwicklung **Killer Freaks From Outer Space** sollten neben vielen anderen für die Wii U geplanten Multiplattformtiteln Thema sein. Dabei werden womöglich exklusive Features der Wii-U-Versionen genauer demonstriert werden. Weitere Spielehersteller veranstalten ebenfalls eigene Pressekonferenzen, doch bei Redaktionsschluss standen die Termine von Konami und Co. leider noch nicht fest.

LOHNT ES SICH? ★★★☆☆

3.00 Uhr Sony-Pressekonferenz

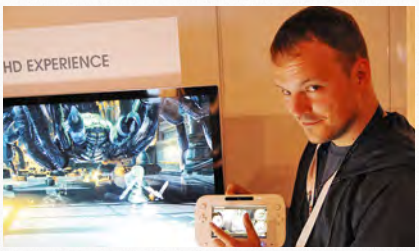
Ortszeit in Los Angeles: 18.00 Uhr (04. Juni)

Nachteulen aufgepasst – unbedingt Wecker stellen! Sonys E3-2012-Pressekonferenz findet in der Nacht von Montag auf Dienstag (nach deutscher Zeit) statt. Derzeit können wir nur rätseln, welche Highlights Sony in diesem Jahr vorstellt. Möglich, dass Sony den Fokus auf die seit Februar erhältliche PS Vita legt. Neben der Vorstellung neuer Spiele für die Mobilkonsole erwarten wir außerdem neue Infos zum Endzeit-Abenteuer **The Last of Us**. Dass Sony auch noch weitere Projekte für die PlayStation 3 ankündigt, ist so gut wie sicher. Zuletzt wurde beispielsweise immer wieder über ein **God of War 4** spekuliert. Auch die Enthüllung des Ego-Shooters **Killzone 4** (im Bild ist der Vorgänger zu sehen) wäre für die E3 2012 vorstellbar. Gerüchte um eine Ankündigung der PlayStation 4 gab's zuletzt ebenfalls. Wir dürfen gespannt sein!

LOHNT ES SICH? ★★★☆☆

18.00 Uhr Nintendo-Pressekonferenz

Ortszeit in Los Angeles: 09.00 Uhr



Nintendo eröffnet den zweiten Messetag der E3 – wie in all den Vorjahren – traditionell mit einer aufsehenerregenden Pressekonferenz. Durch die Show führen Satoru Iwatam, Reggie Fils-Aime und Gäste. Die Wii U wird sich in puncto Gehäuse-Optik vermutlich von der zuletzt gezeigten Variante unterscheiden, zudem gehen wir davon aus, dass Nintendo noch einige Titel nachlegen wird, die 2011 noch nicht genannt wurden. Außerdem ist sicher, dass wir uns über neue 3DS-Titel freuen dürfen, darunter **New Super Mario Bros. 2**. Für die Fans das japanischen Herstellers ist es sowieso Pflicht, die rund einstündige Show am Bildschirm mitzuverfolgen. Auf www.n-zone.de führen wir euch zum Livestream und kommentieren alle News.

LOHNT ES SICH? ★★★★★

21.00 Uhr Öffnung der Messehallen

Ortszeit in Los Angeles: 12.00 Uhr

Es lohnt sich, nach der Nintendo-Pressekonferenz unbedingt noch ein paar Stunden vor dem Computer zu verbringen, um wichtige Neuankündigungen nicht zu verpassen. Wir erinnern uns: Vor zwei Jahren wurde die 3DS-Neuauflage von **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** nicht direkt auf der Bühne vorgestellt, sondern erst später in der Messehalle gezeigt. Auch **Mario Party DS** überraschte einst diejenigen, die länger aufblieben und nach der Konferenz ihren Rechner noch nicht abschalteten. Aber wir wollen die Erwartungen für Nintendo-Fans nicht allzu hoch schrauben: Die größten und wichtigsten Ankündigungen erfolgen traditionell um 18.00 Uhr. Die Messe schließt am Eröffnungstag um 3.00 Uhr nach europäischer Zeit, also in der Nacht von Dienstag auf Mittwoch.

LOHNT ES SICH? ★★★★☆

MITTWOCH, 6. JUNI 2012 UND DONNERSTAG, 7. JUNI 2012

19.00 Uhr Öffnung der Messehallen

Ortszeit in Los Angeles: 10.00 Uhr

Auch an den folgenden zwei Messetagen ist noch die eine oder andere kleinere Überraschung zu erwarten, wenn auch nicht in so hoher Schlagzahl wie bei der Eröffnung. Doch in erster Linie sind Spieleindrücke zu erwarten. Interessant ist vor allem die Tatsache, dass Nintendo traditionell eine Gesprächsrunde mit namhaften Journalisten anberaumt, an der stets auch Shigeru Miyamoto teilnimmt. Dort wurde einst beispielsweise über **Pikmin 3** gesprochen, außerdem gab es dort einmal Fakten zur zweiten Wii-Episode der **Zelda**-Serie.

LOHNT ES SICH? ★★☆☆☆

DER Wii-U-GERÜCHTE-CHECK

Anfang Juni findet die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, in Los Angeles statt. Die Gerüchteküche brodelt so kurz vor dem Mega-Event natürlich heißer denn je. Wir checken schon einmal den Wahrheitsgehalt der Spekulationen.

Gerücht # 1: Nintendo stellt ein neues Mario-Spiel vor.

Früher war es Tradition, den Start einer Nintendo-Konsole mit einem neuen **Mario** zu feiern. Erst seit dem GameCube rückte Nintendo von dieser Vorgehensweise ab. Auch zum Wii-Start blieb der Superstar der Konsole fern. Nach wochenlangen Spekulationen in Internetforen erlöste uns Shigeru Miyamoto und bestätigte inzwischen, dass auf der E3 definitiv ein neues **Mario**-Abenteuer zu bestaunen sein wird. Die Frage ist bloß: Meinte das Pixel-Genie das längst vorgestellte **New Super Mario Bros. 2**, die Wii-U-Version oder etwas ganz Neues? Es bleibt spannend, aber zumindest steht fest, *dass* Mario in Los Angeles einen Auftritt hinlegt, der sich hoffentlich gewaschen hat.

WAHRHEITSGEHALT: 100 %

Gerücht # 2: Die F-Zero-Gleiter bleiben in der Garage.

Freunde der Antigravitations-Raserei **F-Zero** schauten auf der Wii in die Röhre. Außer den Virtual-Console-Downloads der SNES- und N64-Versionen und der Möglichkeit, die GameCube-Variante in den Disc-Einzug zu schieben, war von der Reihe auf der Wii nichts zu sehen. Shigeru Miyamoto meinte dazu jüngst, dass ein Nachfolger nur auf einer Konsole kommen würde, die Raum für Überraschungen zuließe. Eine Bestätigung für ein **F-Zero** auf der Wii U ist das aber nicht wirklich – im Gegenteil: Die Aussage klingt ganz danach, als müssten wir noch länger auf Captain Falcons Rückkehr warten.

WAHRHEITSGEHALT: 80 %

Gerücht # 3: Pikmin 3 wird auf der E3 enthüllt.

Nintendo und Miyamoto haben seit Langem immer wieder angedeutet, dass sich **Pikmin 3** in der Entwicklung befindet. Ursprünglich war davon auszugehen, dass es noch für die Wii erscheint. Doch gerade **Pikmin** wäre für die Wii U wie geschaffen, da das Spielprinzip stark vom neuen Controller und den Besonderheiten der neuen Konsole profitieren kann. Inzwischen hat Nintendo auch offiziell bestätigt, dass das Strategiespiel auf der Messe in Los Angeles der Weltöffentlichkeit präsentiert wird.

WAHRHEITSGEHALT: 100 %

Gerücht # 4: Die Wii U wird final präsentiert.

Vergangenes Jahr zeigte Nintendo nicht viel mehr als ein Gehäuse, den Controller und einige nette Grafikvideos und wurde nach schnell aufkommender Kritik nicht müde zu betonen, dass das Gezeigte noch nicht der finalen Hardware entspricht. Dieses Mal gibt es keine Ausreden: Es werden weit fortgeschrittene Spiele präsentiert und die Wii U wird in ihrer finalen Form gezeigt werden.

WAHRHEITSGEHALT: 100 %

Gerücht # 5: Nintendo kündigt Wii-U-Termin und -Preis an.

Während die Wii U auf der E3 definitiv in ihrer finalen Leistungsstärke präsentiert wird und sich bis zum Verkaufsstart höchstens Kleinigkeiten ändern dürften, wird Nintendo bis kurz vor der Veröffentlichung des neuen Flaggschiffs wohl nicht mehr als grobe Daten angeben. Wir rechnen mit Sätzen wie: „Die Wii U kommt Ende des Jahres“. Der Preis wird wohl eher später im Jahr auf einem eigenen Event bekannt gegeben.

WAHRHEITSGEHALT: 20 %

BLA BLA BLA BLA KOMMT 2012 BLA BLA BLA BLA

Gerücht # 6: Nintendo mischt den Rennspielmarkt auf.

Das ist doch mal interessant: Wie es unlängst hieß, soll sich Nintendo endlich um die Simulations-Fans unter den Rennspiel-Liebhabern kümmern und an einem ernsthaften **Gran Turismo**-Konkurrenten (im Bild: **Gran Turismo 5**) arbeiten. Dieser soll zwar nur Autos fiktiver Hersteller beinhalten, jedoch realistisches Fahrverhalten und reichhaltige Modifikationsmöglichkeiten über den Tablet-Controller bieten. Das Gerücht würde Sinn ergeben, da Nintendo wieder verstärkt die Intensivspieler ansprechen will.

WAHRHEITSGEHALT: 50 %

Gerücht # 7: Star Trek kommt auf die Wii U.

Das Action-Adventure **Star Trek** könnte nicht nur für PlayStation 3 und Xbox 360 erscheinen, sondern auch auf der Wii U – zumindest wenn man einem Kommentar von Brian Miller, Produzent bei Paramount Pictures, Glauben schenkt: „Wir gehen gerade alle unsere Optionen durch, das Spiel auf den Konsolen herauszubringen, die auch sinnvoll sind. Es ist noch ein wenig früh. Daher ist es auch gut, dass wir noch viel Zeit haben, um das herauszufinden. Im Laufe der nächsten Monate werden wir dazu in der Lage sein, ein paar mehr Dinge anzukündigen.“

WAHRHEITSGEHALT: 70 %

E3-NEWSTICKER

+++ Im Netz sind erste Spielszenen zum Nachfolger von **Rayman Origins** – er nennt sich **Rayman Legends** – aufgetaucht. Wer Plastikfiguren auf den Wii-U-Controller legt, kann darin die Levels verändern. +++ Nintendo möchte in Zukunft verstärkt auf herunterladbare Vollpreistitel setzen. Satoru Iwata dürfte sich dazu auf der E3-Pressekonferenz fundiert äußern. +++ Im Gespräch mit der Tageszeitung **The Guardian** kündigte Shigeru Miyamoto an, bald neue Spielfiguren vorzustellen. Ob sie uns wohl schon in Los Angeles beehren werden? +++ Der von den Fans herbeigesehnte Nachfolger zu **Eternal Darkness** wird auf der E3 präsentiert. Er kommt für die Wii U und wird am Stand vorgeführt. +++

Gerücht # 8: Die Wii U bleibt lange frisch.

Der neuen Nintendo Wii U bescheinigt Tyrone Rodriguez von Entwickler Nicalis erfolgreiche Zeiten. Seiner Meinung nach könne die Wii U locker fünf bis zehn Jahre am Videospiele-Markt bestehen. Darüber hinaus gab Rodriguez bekannt, dass die leistungsstärkste Nintendo-Konsole mit hoher Wahrscheinlichkeit die Erwartungen der Spieler erfüllen werde. Die Entwickler von Nicalis bringen mit **1001 Spikes** ihr erstes Projekt auf Nintendo 3DS und später auch auf die Wii U. Die volle Konsolenpower der Wii U habe der Entwickler mit seinen Projekten noch nicht nutzen müssen. Wir meinen allerdings: Man muss kein Hellseher sein, um einer Konsole einen mindestens fünfjährigen Lebenszyklus zu bescheinigen …

WAHRHEITSGEHALT: 50 %

DAUERHAFT FRISCH

SCREEN-INFO

Die auf dieser Doppelseite abgedruckten Bilder wurden von Nintendo in der Videoshow **Nintendo Direct** gezeigt und zeigen **New Super Mario Bros. 2** in der tatsächlichen Bildqualität.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** August 2012

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Text | Christoph Kraus

So schnell ist sonst keiner: Super Mario flattert diesen August schon wieder als Waschbär durch die Lüfte!

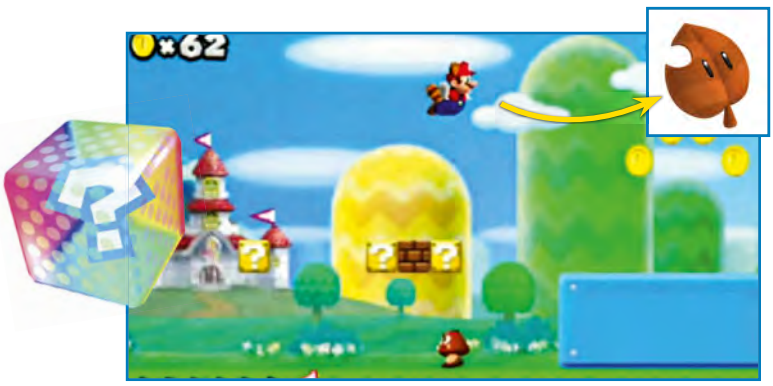
Das ging aber schnell: Gerade mal ein Dreivierteljahr nach Veröffentlichung von **Super Mario 3D Land** (N-ZONE-Wertung: 90%) erlebt der Nintendo-Superstar schon das nächste Abenteuer: **New Super Mario Bros. 2** knüpft dabei – wie der Titel vermuten lässt – an das erfolgreiche DS-Original an, das Ende Juni 2006 in Deutschland auf den Markt kam. Überraschend sind dabei vor allem zwei Aspekte …

Wie aus dem Nichts

Erstens: Das Jump & Run tauchte völlig unvorhersehbar auf – kein Analyst hatte Marios 3DS-Comeback so kurzfristig auf dem Radar, niemand hat die Ankündigung vorweggenommen, beispielsweise indem er selbst Screenshots vor der Premiere ins Netz stellte. Kein Wunder: Nintendo-Mitarbeiter hüteten die Infos wie einen Schatz. Zweitens: Die Meldung, dass **New Super Mario Bros. 2** kommt, erfolgte nicht am Rande einer Messeveranstaltung, sondern aus heiterem Himmel in der Videoshow **Nintendo Direct**. Darin sprach der Präsident von Nintendo of Europe, Satoru Shibata, ausführlich über die neuesten Spieleprojekte für den 3DS und das System-Update – erst gegen Ende ließ er die Bombe platzen und verabschiedete sich mit vier Screenshots aus dem Spiel. So eine klammheimliche Enthüllung ist in der Spielebranche selten. In der Regel legen die Hersteller großen Wert darauf, dass ihre Software medienwirksam auf gigantisch inszenierten Pressekonferenzen präsentiert wird.

Ein Waschbär am Himmel!

Doch befassen wir uns doch lieber mit dem Spiel selbst: Wie man unschwer erkennt, orientiert sich **New Super Mario Bros. 2** eng am Vorgänger. Ihr steuert Mario – anders als bei **Super Mario 3D Land** – aus der Seitenansicht durch die Levels. Unter



Sammelt Mario ein solches Blatt ein, wie hier oben rechts gezeigt, kann er über den Wolken flattern. Das erinnert uns stark an Marios drittes NES-Abenteuer.

Schon in **Super Mario World** konnte sich Mario über bestimmte Gitter hangeln. Diese Technik hat er auch auf dem Nintendo 3DS drauf – nur mit Spinnennetzen.

den Schauplätzen befinden sich eine Winterwelt, ein Wald, eine Pyramide sowie eine Umgebung aus dem allseits bekannten Pilzkönigreich. Auch Grafikstil, Menüdesign und Spielablauf scheinen direkt aus dem Seriendebüt zu stammen, abgesehen von optischen Verbesserungen, da bekanntlich mehr als fünf Jahre zwischen den Veröffentlichungen beider Titel liegen. Größte Veränderung: Mario verwandelt sich nach Verzehr eines wundersamen Blattes wie in **Super Mario Bros. 3** in einen Waschbären und flattert so durch die Lüfte. Die Geschwindigkeitsanzeige (links unten eingeblendet) haben die Entwickler sogar fast 1:1 aus dem Kult-Jump&Run fürs Nintendo Entertainment System übernommen. Das dürfte insbesondere Nostalgiker freuen. Wir erwarten ansonsten ein routiniertes, gut gemachtes Mario-Spiel mit altbekannten Items, etwa dem Unverwundbarkeitsstern.

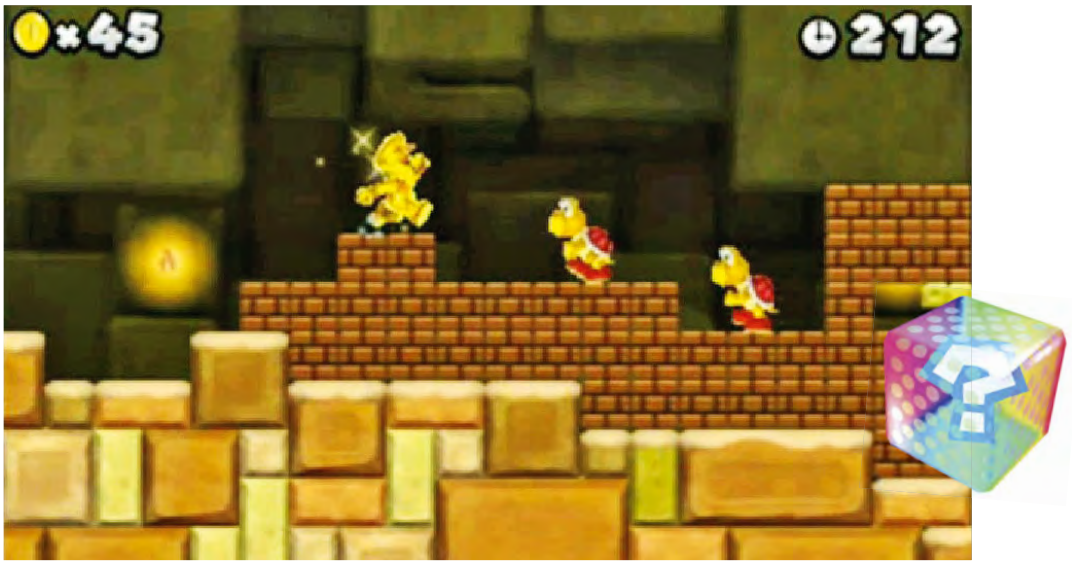
Mario, wohin das Auge reicht

Doch nicht alle N-ZONE-Leser beurteilen die Vorstellung des Titels so positiv. Für viele ist der Klempner zu oft die Hauptfigur, denn nach **Mario Kart 7** und **Super Mario 3D Land** Ende 2011 sowie **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012** und **Mario Tennis Open** in diesem Jahr ist **New Super Mario Bros. 2** schon das fünfte Abenteuer mit dem agilen Rohrverleger. Hinzu kommt, dass sich mit **Paper Mario** und **Luigi's Mansion 2** schon zwei weitere Spiele aus dem Mario- und Luigi-Universum in Sichtweite befinden. Beide Titel kommen wohl noch dieses Jahr in die Läden. Ist das nicht zu viel des Guten? ■

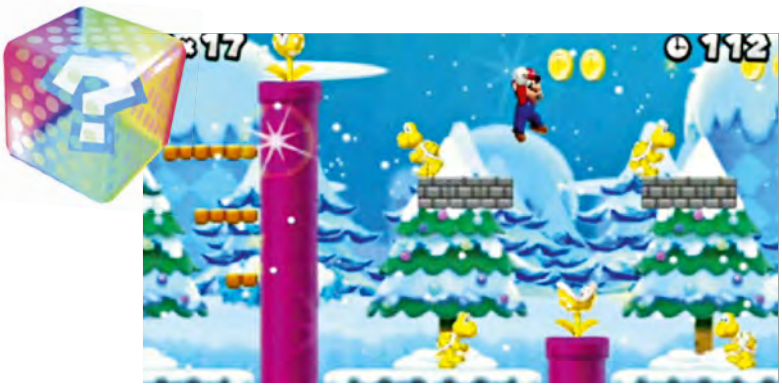
NACH DER ÜBERDOSIS KAM DAS AUS!

Droht der Super Mario-Serie irgendwann der Kollaps? Wir präsentieren euch eine weitere, allseits bekannte Serie, die nach ihrer großen Erfolgsära spektakulär scheiterte, weil sie zu häufig aufgelegt wurde.

Es geht um keine andere Reihe als **Guitar Hero**! Die Verkaufszahlen der einst erfolgsverwöhnten Musikspielserie mit Schlagzeug, Mikrofon und Plastikgitarre sackten ab, als Activision jedes Jahr eine neue Episode herausbrachte. Hinzu kamen die Ableger **Band Hero** und **Guitar Hero On Tour**. Die meisten Fans machten den Zwang, ständig neue Hardware anzuschaffen, irgendwann nicht mehr mit. Immerhin beteuert Activision, dass die Serie lediglich eine Pause einlegt. Andererseits gibt es auch gute Gegenbeispiele wie **Pokémon**, **The Legend of Zelda**, **Call of Duty** oder **FIFA**: All diese Serien beweisen, dass man auch gut damit fahren kann, wenn man häufige Ableger produziert. Die Frage ist nur: Werden die Mario-Fans irgendwann müde, die Prinzessin zum x-ten Mal zu retten? Wir können es nicht mit hundertprozentiger Gewissheit beantworten – ihr etwa?



Einen Wüstenlevel gab es bereits in **Super Mario Bros. 3** auf dem Nintendo Entertainment System. Auch das nächste Abenteuer des Superstars setzt auf Koopas, die sich in Pyramiden tummeln.



Obwohl **New Super Mario Bros. 2** im Hochsommer veröffentlicht wird, darf ein winterlicher Level natürlich nicht fehlen. Man beachte die schönen Lichteffekte!

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Das läuft ja wie am Fließband!"

Ich würde lügen, wenn ich behauptete, die Ankündigung von **New Super Mario Bros. 2** habe mich als Nintendo-Fan überrascht. Es war naheliegend, dass der Klempner über kurz oder lang auf den 3DS zurückkehren wird. Aber dass Mario schon so bald wieder eine Mobilkonsole mit seinem Besuch beehrt, das hätte ich nicht gedacht. Ehrlich gesagt werden neue Abenteuer mit dem Superstar schon fast inflationär häufig auf den Markt gebracht, sodass es fast kein Quartal gibt, in dem nicht mindestens ein **Mario**-Titel veröffentlicht wird. Doch qualitativ erwartet uns sicherlich wieder Unterhaltung vom Feinsten – das ist absehbar.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Lebenslustig: Die Grundstimmung des Spiels ist, wie bei Dragon Quest üblich, fröhlich und unbeschwert.

SCREEN-INFO

Die Bilder auf diesen Seiten stammen allesamt aus dem neuesten Trailer zu Dragon Quest X, den Square Enix Ende April veröffentlicht hat und zeigen die Wii-Version des Rollenspiels. Bilder der Fassung für die Wii U existieren indes noch nicht.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** Nicht bekannt

DRAGON QUEST X:
THE FIVE AWAKENING RACES ONLINE

Text | Lukas Schmid

Ist der neueste Ableger der Erfolgsreihe denn nun ein Abschiedsgeschenk oder doch ein Starttitel? Dragon Quest X beehrt sowohl Wii als auch WiiU!

Fans japanischer Rollenspiele haben einen guten Grund, das Geld für den Kauf einer WiiU zur Seite zu legen, nämlich **Dragon Quest X**, welches irgendwann um den Start der Konsole herum in Japan erscheinen soll. Doch auch Liebhaber der RPG-Reihe, die finanziell nicht so gut gestellt sind, müssen nicht verzweifeln. Quasi als Abschiedsgeschenk bekommt auch die betagte Wii-Konsole eine Umsetzung des potenziellen RPG-Highlights spendiert. Bis auf die Grafik, die auf WiiU natürlich wesentlich besser aussehen wird, sollen sich die beiden Fassungen nicht unterscheiden. Einen Wermutstropfen gibt es jedoch: Während für den japanischen Markt bereits ein Release-Datum für die Wii-Variante existiert – am 02. August 2012 ist es so weit –, steht der Veröffentlichungs-Termin in Europa für beide Versionen noch in den Sternen.

Ab ins Internet!

Grafik und Sound bleiben dem bekannten und beliebten **Dragon Quest**-Stil treu. Wieder einmal ist der bekannte Manga-Künstler Akira Toriyama für die Gestaltung der Figuren und der Spielwelt verantwortlich, fröhliche Musik untermalt die positive und lockere Grundstimmung des Spiels. Sonst jedoch bleibt wenig beim Alten: Bereits **Dragon Quest IX** bot die Möglichkeit, mit bis zu vier weiteren Abenteurern online oder lokal die Handlung zu erleben. Teil zehn geht noch einen Schritt weiter und stellt das Multiplayer-Erlebnis endgültig in den Mittelpunkt. Freut euch auf das erste MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) für die Wii! Genaue Details, etwa

Wandelbare Spielfigur: Ihr startet das neue **Dragon Quest**-Abenteuer mit einem selbstgestalteten Helden. Dieser verwandelt sich im Laufe der Handlung ...

... in einen der anderen Bewohner von Astoria, wie etwa diesen Puklipo. Wir sind gespannt, wie sich diese Transformation im Spiel auswirken wird.

Weitläufige Spielumgebungen: Die Entwickler versprechen eine sehr umfangreiche Oberwelt, die noch wesentlich größer als in den Vorgängern sein soll.

Thor für Arme: Wieder einmal ist die Welt von **Dragon Quest** von allerlei schrägen Gestalten bevölkert, die für den einen oder anderen Lacher gut sein werden.

über die maximale Mitspieler-Zahl, sind indes noch nicht bekannt. Offline zu spielen wird nur sehr bedingt möglich sein: Die ersten paar Stunden des Abenteuers seid ihr als Mensch unterwegs. Danach entscheidet ihr euch für eine von fünf verschiedenen Rassen, in die euer Protagonist sich verwandeln kann – daher auch der Untertitel des Spiels. Ab diesem Zeitpunkt ist eine Online-Anbindung Pflicht, um weiter im Spiel voranzukommen. Jedoch soll es laut den Entwicklern möglich sein, einen Großteil der Handlung auch alleine zu bestreiten.

Rasse, wechsle dich

Über die Hintergrundstory ist zurzeit noch sehr wenig bekannt. Verraten wurde bisher lediglich, dass das Spiel in der Fantasy-Welt Astoria angesiedelt ist, die sich in insgesamt fünf Kontinente unterteilt. Dem Genre entsprechend startet ihr euer Abenteuer in einem kleinen Dorf, von dem aus ihr in die weite Welt aufbrecht. Aus welchem Grund auch immer verwandelt sich euer Held im Verlauf der Handlung in eine der fünf anderen Rassen. Hierbei könnt ihr euch zwischen den Stämmen der Elfen, Oger, Zwerge, der Puklipo und der Weddies entscheiden. Wir nehmen aber an, dass ihr euch im Verlauf der Handlung wieder zurückverwandeln könnt, falls ihr lieber in Menschengestalt unterwegs sein wollt. Zudem ist es möglich, dass ihr auch verschiedene Kampf-Rollen wie etwa die eines Kriegers, Magiers oder Priesters übernehmt. So ähnlich, wie es in der Allesneu-Abtei im Vorgänger möglich war, könnt ihr diese Rollen jedoch nach Lust und Laune ändern. Außerdem ist bisher bekannt, dass ihr im Verlauf des Abenteuers euer eigenes Haus gestalten könnt. In bestimmten Gebäuden in den Städten und Dörfern könnt ihr euch, ähnlich wie im neunten Teil der Serie, über verfügbare Quests informieren. Zudem könnt ihr in den Ortschaften in bekannter **Dragon Quest**-Manier neue Waffen kaufen, euch ausruhen und in der Kirche Statusveränderungen beheben. Neu hierbei: Um zu speichern, müsst ihr nicht mehr extra zum Beten in das Gotteshaus gehen, sondern könnt das nun jederzeit und überall tun.

Ein teurer Spaß?

Trotz Online-Multiplayer scheint Square Enix am generellen Kampfsystem nur wenig geändert zu haben. Berührt ihr einen der auf der Oberwelt herumspazierenden Feinde, wechselt das Spiel zu einem separaten Kampf-Bildschirm. Die Auseinandersetzungen laufen wie gewohnt rundenbasiert ab. Aus einem Menü wählt ihr verschiedene Taktiken wie Angriff und Magie oder benutzt Items. Zudem ist es nun möglich, euren Online-Mitstreitern Anweisungen zu geben, um das gemeinsame Vorgehen gegen die Bösewichte effektiver gestalten zu können. Fraglich bleibt, ob ihr, sobald das Abenteuer irgendwann einmal bei uns erscheint, eine monatliche Gebühr zahlen müsst, um das Spiel genießen zu können: Nach einer Test-Zeit von 20 Tagen schlägt **Dragon Quest X** in Japan nämlich mit umgerechnet knapp zehn Euro pro Monat zu Buche. Es ist möglich, dass Square Enix in Europa auf diesen regelmäßigen Obolus verzichtet, so wie es schon Capcom bei **Monster Hunter Tri** gehandhabt hat. ■

„Akira Toriyama ist für die Gestaltung der Figuren und der Spielwelt verantwortlich.“

Gewaltig: Riesige, bösartige Gegner und Bosse dürfen in einem guten Rollenspiel nicht fehlen, also sind auch im neuen **Dragon Quest** reichlich davon unterwegs.

Stimmungsvolle Umgebungen: Die verschiedenen Wettereffekte und Tageszeiten tragen viel zur sehr gelungen wirkenden Atmosphäre des Spiels bei.

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Eine der beliebtesten RPG-Serien kehrt zurück.“

Es hat einen Grund, warum die **Dragon Quest**-Serie sowohl bei Kritikern als auch bei Spielern so beliebt ist: Die RPGs machen einfach verdammt viel Spaß. Noch stärker als der neunte Teil für den DS jedoch wendet sich Teil zehn vom reinen Singleplayer-Erlebnis ab und präsentiert sich als waschechtes MMORPG, welches allerdings zum Teil auch alleine gespielt werden kann. Ob das Misch-Konzept vollständig aufgeht, bleibt abzuwarten. Ich bin optimistisch, denn das bisher Gezeigte macht definitiv Lust auf mehr.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Sämtliche Screenshots, die wir auf dieser Doppelseite abgedruckt haben, wurden uns von Sega zur Verfügung gestellt, sie bilden jedoch ganz offensichtlich die HD-Versionen von **Sonic & All-Stars Racing Transformed** ab. Daher heißt es Vorsicht: Auf dem Nintendo 3DS wird das Spiel viel geringer aufgelöst sein als hier gezeigt.

Hier gibt Knuckles auf der **Super Monkey Ball**-Piste gewaltig Gas. Wie in der Vorlage geht's dabei stets bergabwärts.

Der Panzer Dragoon-Kurs besticht durch eine gigantische Canyon-Schlucht, durch die man mit Karacho heizt.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Sumo Digital | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Herbst 2012

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Text | Christoph Kraus

Zu Lande, zu Wasser, in der Luft: Sonic und Co. machen einen auf Diddy Kong Racing!

Als **Sonic & Sega All-Stars Racing** im März 2010 für Wii, Nintendo DS und die HD-Konsolen auf den Markt kam, da freuten sich nicht nur Sega-Kenner über ein rasantes, sauber programmiertes Rennspiel, bei dem sogar scheinbar vergessene Helden wie B.D. Joe (aus **Crazy Taxi**), Ryo Hazuki (aus **Shenmue**) sowie Chuih, ChuBei, ChuPea und ChuBach (aus **Chu-Chu Rocket!**) ein Comeback hinlegten. Im N-ZONE-Test heimste

3DS

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

GESPIELT
N-ZONE

B.D. Joe dürften eingefleischte Dreamcast-Zocker noch aus dem Arcade-Spektakel **Crazy Taxi** kennen. In Segas neuem Rennspiel sitzt er hinterm Lenkrad.

das Spiel auf beiden Nintendo-Systemen eine Einzelspielerwertung in Höhe von 83 Prozent ein. Die Mehrspielerwertung lag sogar noch vier Punkte höher. Im Test kritisierten wir lediglich die belanglosen Kampfmodi und den beknackten Sprecher, der durch Sprüche wie „Amigo lässt die Hüften kreisen und tanzt sich nach vorne." oder „AiAi hat Bananen gesammelt. Das bedeutet bananenmäßigen Ärger!" gewaltig nervte. In London durften wir uns jetzt den Nachfolger anzocken – und sind guter Dinge, dass die Entwickler von Sumo Digital das Spielkonzept dezent aufpeppen.

Verwandel dich!

Das Spiel trägt den Untertitel **Transformed**, was auf die Verwandlungsmöglichkeiten der Vehikel hinweist. Ein Beispiel: Ihr entscheidet euch für den Kartpiloten Sonic und rast mit ihm von der Pole Position los. Auf halber Wegstrecke fährt euer Fahrzeug die Flügel aus und ihr schwebt für die nächsten Sekunden als Gleiter durch den Canyon, um am Ende der Wegstrecke abermals die Art der Fortbewegung zu ändern und mittels Boot die sieben Konkurrenten abzuhängen. Vor allem die flotte Fahrzeug-Metamorphose hat einfach was! Das Spieltempo zieht dadurch im Vergleich mit dem Vorgänger stark an, da man sich stets auf eine neue Steuerung einstellen muss. Wir brauchen nicht zu erwähnen, dass abermals Turbodrifts in den Kurven möglich sind: Heizt man um eine scharfe Biegung und hält dabei die Schultertaste gedrückt, schießt man mit umso höherem Tempo aus der Kurve heraus. Allerdings empfanden wir das Fahrgefühl bei diesen Drifts noch etwas verbesserungswürdig, zumindest in der uns vorgeführten PlayStation-3-Fassung: Wir wünschen uns einen knackigeren Druckpunkt, sobald der Turbo aktiviert werden kann. Aber die Entwickler sicherten uns bereits zu, dass an Kleinigkeiten wie diesen (ebenso wie am Menüdesign) noch gearbeitet wird. Schon richtig gut inszeniert sind derweil die Rennstrecken: Vor allem die Vielzahl an Abkürzungen und die Tatsache, dass dauernd etwas auf der Strecke passiert, steht dem Rennspiel gut zu Gesicht. Auf der **Super Monkey Ball**-Piste geht es beispielsweise wie in der Videospielvorlage stets bergab – auf solche Kleinigkeiten werden insbesondere Serienkenner stehen.

Zuwachs hinterm Steuer

Schon jetzt ist sicher, wer in **Sonic & All-Stars Racing Transformed** hinterm Lenkrad sitzen wird. Dies sind neben den eingangs erwähnten Figuren auch Tails, Knuckles, Amy, Dr. Eggman (aus den **Sonic**-Spielen), der Samba-Affe Amigo, Akira Yuki (aus **Virtua Fighter**), AiAi (aus **Super Monkey Ball**), B.D. Joe (aus **Crazy Taxi**), Beat (aus **Jet Set Radio**), Vyse (aus **Skies of Arcadia**) und Gilius Thunderhead (aus **Golden Axe**). Es würde uns allerdings stark verwundern, wenn beliebte Fahrer aus dem Serienoriginal – etwa Alex Kidd – nicht auch diesmal um den ersten Platz mitfahren würden. Aber bitte, liebe Entwickler, verschont uns vor der blonden Schreckschraube aus dem **OutRun**-Spielautomaten, hört ihr? ■

INTERVIEW MIT JOE NEATE

Joe ist Producer von Sonic & All-Stars Racing Transformed und hat zuvor beim Entwicklerstudio Midway Newcastle gearbeitet – mit uns sprach er über sein neuestes Projekt.

N-ZONE: Uns hat dein aktuelles Spiel ein bisschen an Diddy Kong Racing erinnert. Hast du das N64-Rennspiel damals, so wie alle Nintendo-Fans, ebenfalls gespielt?
Joe: Ihr seid nicht die ersten, die das festgestellt haben. Und klar, natürlich habe ich **Diddy Kong Racing** damals auch gespielt. Wir wollten in **Sonic & All-Stars Racing Transformed** aber in erster Linie viele neue Ideen verwirklichen. Ich hoffe, das ist uns gelungen?

N-ZONE: Klar! Wie schwierig war es etwa, Abkürzungen einzubinden?
Joe: Die größte Schwierigkeit war es, Verzweigungen zu integrieren, die geübten Spielern zwar einen gewissen Vorteil verschaffen, die aber gleichzeitig nicht zu unfair für die übrigen Fahrer sind. Beide Aspekte zu beherzigen war ein echter Spagat!

N-ZONE: Warum sollten Mario Kart-Fans auch Sonics neuem Rennspiel eine Chance geben?
Joe: Es lohnt sich auf jeden Fall, nicht nur **Mario Kart** zu spielen. Vor allem die Verwandlungsmöglichkeiten der Fahrzeuge sind ein echtes Alleinstellungsmerkmal von **Sonic & All-Stars Racing Transformed**. Und natürlich das irre hohe Spieltempo!

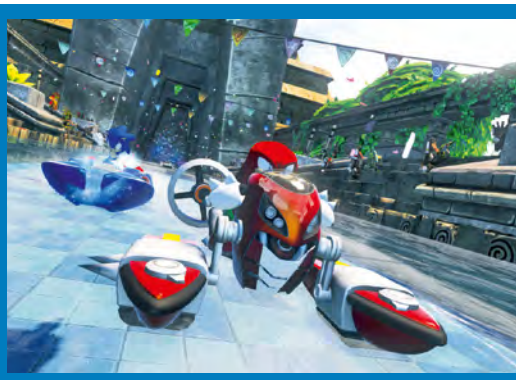
N-ZONE: Viel Erfolg bei der Entwicklung und danke fürs Interview!

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Fahren, fliegen, schippern"

Kommt hier etwa der geistige Nachfolger des N64-Rennspiels **Diddy Kong Racing** auf uns zu? Man könnte es angesichts der ähnlichen Vehikel fast schon meinen! Aber das ist auch schon die einzige Gemeinsamkeit mit dem N64-Flitzer aus dem Hause Rareware. Denn während man sich früher auf ein Vehikel festlegen musste, wechselt man jetzt das Fahrzeug häufiger als Katy Perry ihre Haarfarbe. Dadurch gewinnt **Sonic & All-Stars Racing Transformed** massiv an Fahrt. Und so muss das aus meiner Sicht auch sein!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10



Die Bilderfolge zeigt einen typischen Level-Verlauf: Sonic beginnt den Kurs im Flieger, die mit einem blauen Ring hinterlegte Schleuse führt ihn auf den Asphalt zurück und am Ende liefert er sich im Boot ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit Knuckles.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu kommen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf der Wii konnten wir bei unserer Test-Session jedenfalls nicht ausmachen.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Tecmo Koei | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 29. Juni 2012

PROJECT ZERO 2 – Wii-EDITION

Text | Thomas Eder

Japano-Survival-Horror für Nintendos Wii – wir haben uns in der Neuauflage des PS2- und Xbox-Klassikers herrlich für euch gegruselt!

Bei den **Project Zero**-Spielen, die in den USA unter dem Titel **Fatal Frame** veröffentlicht wurden, handelt es sich um Survival-Horror-Spiele aus dem Hause des japanischen Entwicklers Tecmo Koei. Diese wurden bereits Anfang des Jahrtausends für die PS2 und die alte Xbox veröffentlicht – der vierte Ableger erschien in Japan exklusiv für die Wii. Das Highlight der Reihe ist aber der zweite Teil, der bei seiner Veröffentlichung im Jahre 2004 beachtliche Wertungen jenseits der 80 Prozent einfahren konnte und den Nintendo jetzt in einer speziellen Wii-Edition neu auflegt. Wir haben uns in der Neuauflage des Grusel-Klassikers ausgetobt und schildern euch unsere ersten Eindrücke von **Project Zero 2** auf der Wii.

Horror made in Japan

Um noch einmal in ihren Kindheitserinnerungen zu schwelgen, begeben sich die Zwillingsschwestern Mio und Mayu ein letztes Mal in ein abgelegenes Gebiet, das bald einem Staudamm weichen soll. Ein roter Schmetterling lockt die beiden dabei hinter eine von magischen Schutzsteinen markierte Grenze, die sie fortan nicht mehr überqueren können. Somit sind sie in dem düsteren Waldgebiet gefangen. Darin entdecken sie ein verlassenes Dorf, in dem zahlreiche Geister ihr Unwesen treiben und früher anscheinend seltsame Rituale durchgeführt wurden. Im Spielverlauf erfahren die Schwestern, was es mit all dem Spuk auf sich hat, und lüften das schaurige Geheimnis, warum es gerade sie in das mysteriöse Dorf verschlagen hat …

Mio und Mayu: Und Ketchup? Spaß beiseite – die beiden Zwillingsschwestern verschlägt es nicht ohne Grund in das mysteriöse, verlassene Dorf.

Im Dorf des Bösen: In sehr stylishen Zwischensequenzen werden die Hintergründe der Geschehnisse in dem Dörfchen auf schaurige Weise erklärt.

Die Story von **Project Zero 2** bietet eine Menge Spannung – erst nach und nach versteht der Spieler die Zusammenhänge vergangener wie aktueller Geschehnisse in dem Dorf. Die Erzählweise und die Inszenierung fesselten uns bei unserer Anspielsession von der ersten Minute an die Wii und sorgten dank der schön ausgedachten Charaktere und deren Schicksalen für eine sehr gelungene, düstere und beklemmende Atmosphäre beim Spielen. Die Vielzahl an verschiedenen Figuren, denen ihr beim Spielen begegnet, erfordert stets die volle Aufmerksamkeit, wenn man auch wirklich jedes Details und die Zusammenhänge der teils komplexen Story kapieren will.

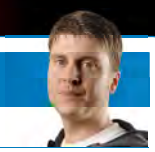
Spielerisch angestaubt

Dass das Original schon knapp zehn Jahre auf dem Buckel hat, merkt man der überarbeiteten Wii-Fassung stellenweise etwas an. Das Gameplay von **Project Zero 2** auf der Wii wirkt oftmals wie ein altes **Resident Evil**-Spiel – also nicht unbedingt dynamisch, sondern eher etwas hölzern und geskriptet. Ihr durchstreift in der Third-Person-Ansicht die Gebäude des Dorfes, löst kleine Rätsel, beispielsweise indem ihr ein gesuchtes Item wie einen bestimmten Schlüssel auftreibt, und bekommt es regelmäßig mit Geistern zu tun. Diese werden euch von eurem Geisterradio angekündigt und hörbar gemacht – um in den überwiegend düsteren Räumlichkeiten überhaupt etwas zu sehen, habt ihr eine Taschenlampe, die ihr mit der Wii-FB steuert. Nach nur wenigen Spielminuten bekommt ihr auch gleich die passende Waffe, um sich der Angreifer zu erwehren: ein Fotoapparat namens Kamera Obscura. Dieser kann sowohl den Geistern Schaden zufügen als auch „das Unmögliche fotografieren, beispielsweise wie es in einem Raum zu einer anderen Zeit aussah. Beide Fähigkeiten werden oft gebraucht – zudem könnt ihr die Kamera im Spielverlauf aufrüsten und mit einer Reihe verschiedener Filme ausstatten. Wildes Geballer mit Pistolen, Schrotflinten oder gar Raketenwerfern ist hier also nicht gefragt, aber keine Sorge: Auch ohne umherschwirrende Kugeln geht es in **Project Zero** ziemlich zur Sache.

Aufgebohrt!

Euch erwartet keine schlichte Portierung des Klassikers – für die Wii wurde das Spiel noch einmal überarbeitet. Dafür wurde natürlich zuerst die Steuerung auf die Nintendo-Konsole ausgelegt. Auch die Kameraperspektiven, die Grafik und das Charakterdesign wurden noch einmal in die Kur genommen. Inhaltlich hat sich ebenso etwas getan: Ihr dürft zu zweit auf Geisterjagd gehen und könnt euch im sogenannten Geisterhaus-Modus gruseln. In diesem Modus erwarten euch verschiedene Herausforderungen, etwa Fotos von Geistern machen, Puppen suchen oder vor einem Geist fliehen. Die Steuerung wurde bei einigen Herausforderungen modifiziert – außerdem spielt hierbei zum Teil eure Angst eine Rolle, die ihr durch viele beziehungsweise hektische Bewegungen zeigt. Alles in allem eine runde Sache. Das Spiel hat das Zeug dazu, zumindest die ersten Wochen des Sommerlochs zu stopfen. ■

Kamera Obscura: Ein alter Foto dient euch sowohl als Waffe als auch dazu, das „Unmögliche“ in Form von Geistern und der Vergangenheit zu knipsen.



MEINUNG ● THOMAS EDER

„Story und Inszenierung sind gelungen!“

Ich habe die **Project Zero**-Teile bereits vor Jahren auf der PS2 und Xbox gespielt und war vor allem von der düsteren Atmosphäre und der einen oder anderen Gameplay-Idee, etwa der Kamera als Waffe, sehr angetan. Auch auf der Wii macht der Survival-Horror-Klassiker eine ganz ordentliche Figur und sorgt für schaurige Momente – damals wie heute sind die Story und die Inszenierung des Horrors sehr toll gelungen. Spielerisch und technisch gibt's unseren ersten Spieleindrücken nach also wenig zu klagen – doch ob der der Zahn der Zeit nicht schon zu sehr an dem fast zehn Jahre alten Spiel genagt hat, verraten wir euch im Test in der nächsten N-ZONE.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Gespenstische Straßenkontrolle: Den gesamten Spielverlauf über erscheinen in den Umgebungen Geister. Schießt und sammelt Fotos von der Geisterbande!

Schaurig schön: Auch ohne explizite Gewaltdarstellung lässt einem das Wii-Make des zweiten **Project Zero** des Öfteren das Blut in den Adern gefrieren.

Gegnerjagd: Per 3DS-Kamera werden Geister verfolgt, um im richtigen Moment einen Schnappschuss von ihnen zu machen!

Gespenstisch: Horrormäßige Zwischensequenzen, bei denen euer Gesicht verfremdet wird, sorgen für Gruselstimmung.

Genre: Adventure | **Entwickler:** Tecmo Koei Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 29. Juni 2012

SPIRIT CAMERA
DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH

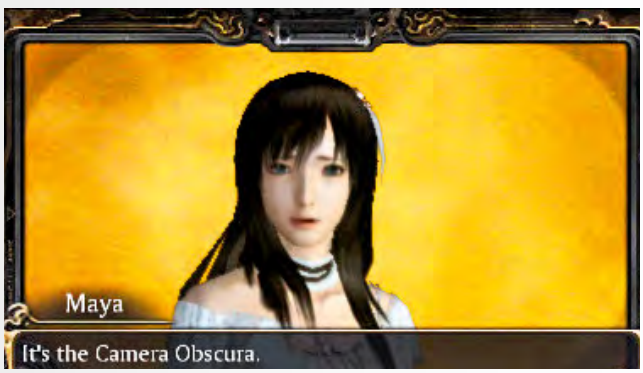
Text | Uwe Hönig

Eine mysteriöse Kamera und ein seltsames Tagebuch sorgen für geistreiche Unterhaltung auf dem 3DS!

Das im Sommer erscheinende Survival-Horror-Game **Spirit Camera** verwandelt euren 3DS in eine waschechte Geister-Kamera und läßt euch ein außergewöhnliches Abenteuer erleben, bei dem die sogenannte Augmented-Reality-Technologie zum Einsatz kommt! Doch zunächst kurz ein paar Zeilen zur Erklärung des gespenstischen Spiels: Kurz nach dem Start des Adventures kommt ihr zufällig in den Besitz eines violetten Tagebuchs (das dem Spiel sogar wirklich beiliegt) sowie einer uralten und wertvollen Kamera, der Camera Obscura. Mit diesem sonderbaren Fotoapparat können Geister sichtbar gemacht und bekämpft werden. Außerdem dürft ihr mithilfe der Camera Obscura die Seiten des violetten Tagebuchs gewissermaßen zum Leben erwecken, um so neue Hinweise zum rätselhaften Spielablauf zu bekommen. Außerdem erhaltet ihr immer wieder Hilfe von dem Geistermädchen Maya, die aufgrund eines Fluchs zusammen mit anderen rastlosen Seelen in einer düsteren Villa gefangen gehalten wird. Die Aktivierung der Camera Obscura hat zur Folge, dass der Spieler nun selbst in den Fokus einer dunklen Macht gerät und Gefahr läuft, das Schicksal der anderen Gespenster zu teilen. Wie ihr euch vielleicht schon denken könnt, wird die Camera Obscura durch die Kameralinsen des 3DS repräsentiert, wobei die Seiten des beiliegenden violetten Tagebuchs als „Ankerpunkte“ für die verwendete Augmented-Reality-Technologie dienen. Wenn ihr euch demnach das Tagebuch durch die Linsen der Systemkamera auf dem 3DS-Bildschirm anschaut, tauchen plötzlich geheimnisvolle Schriftzeichen und unheimliche Geister auf oder ihr werdet durch schaurige Sequenzen geschockt, die direkt aus den grafischen Elementen der Buchseiten zu entstehen scheinen – ein toller Effekt! Jedoch ist die Umgebung, in der ihr **Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch** zockt, entscheidend für die Atmosphäre des Games!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf dem 3DS konnten wir bei unserer Test-Session – im Rahmen einer Präsentation von Nintendo in unserer Redaktion – jedenfalls nicht ausmachen.



Hilfreich: Maya unterstützt euch bei dem Abenteuer und warnt vor bösen Geistern.

DER 3DS ALS GEISTERKAMERA

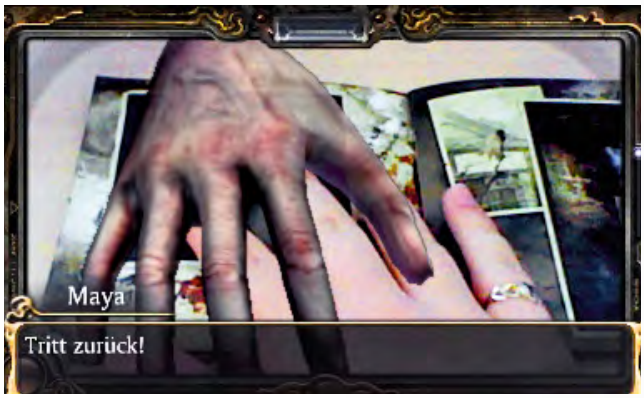
Im Spiel verwandelt sich euer 3DS in die sogenannte Camera Obscura, mit der sich paranormale Phänomene aufspüren und bekämpfen lassen. Unverzichtbare Zutaten für ein schauriges Spielerlebnis sind ein abgedunkeltes Zimmer und eine kleine Schreibtischlampe. Das Tagebuch muss nämlich ausreichend beleuchtet sein, damit die Seiten von den 3DS-Kameras korrekt erfasst werden können. Außerdem empfiehlt es sich, für die Geisterjagd auf einem Bürodrehstuhl zu sitzen. So sind die schwierigen Exorzierungssequenzen wesentlich besser spielbar. Zugegebenermaßen ist es nicht sehr komfortabel, vor dem Spielstart für die richtige Umgebung zu sorgen. Doch in einer passenden Kulisse könnt ihr euch auf ein gruseliges Abenteuer gefasst machen, bei dem ihr so manchen eindrucksvoll gemachten Schreckmoment erlebt!

Genial: Die Seiten des Tagebuchs werden dank Augmented Reality von eurem 3DS erfasst und manipuliert.

Außergewöhnliche Geisterjagd

Schließlich passiert vieles im Spiel in Kombination mit der Darstellung eurer aktuellen Umgebung. So wird der Horrorfaktor sicher leiden, wenn ihr den 3DS in der hell erleuchteten U-Bahn hektisch nach links und rechts bewegt, um nach dem nächsten Gespenst zu suchen. Sollte euch nämlich ein Geist bedrohen, müsst ihr den 3DS so lange schwenken, bis der Gegner im Display auftaucht. Die Exorzierung wird dann bewerkstelligt, indem der Geist mehrmals zum richtigen Zeitpunkt fotografiert wird. Diese actionreichen Sequenzen wechseln sich mit spannend gemachten Rätseln und gruseligen Passagen ab. Wir wollen an dieser Stelle natürlich nicht zu viel verraten, um euch den Spaß am Game nicht zu verderben. Deshalb hier nur ein kleiner Appetitanreger: Am Anfang des Spiels müsst ihr ein Foto von euch selbst machen, das im späteren Verlauf in einer veränderten und beängstigenden Form im Tagebuch erneut auftaucht. Wohlige Gänsehautstimmung erwartet euch also zumindest beim ersten Durchgang von **Spirit Camera**. Ob die Schockmomente und mysteriösen Rätsel auch ein zweites Mal wirken, ist fraglich, da auch das actionreiche Geisterexorzieren auf die Dauer viel von seinem Reiz einbüßen dürfte. ■

Gefangene Seelen: Der Geist eines Jungen gibt euch nur dann einen Hinweis auf die Lösung eines Rätsels, wenn ihr das kleine Gespenst beim Versteckspielen besiegt.



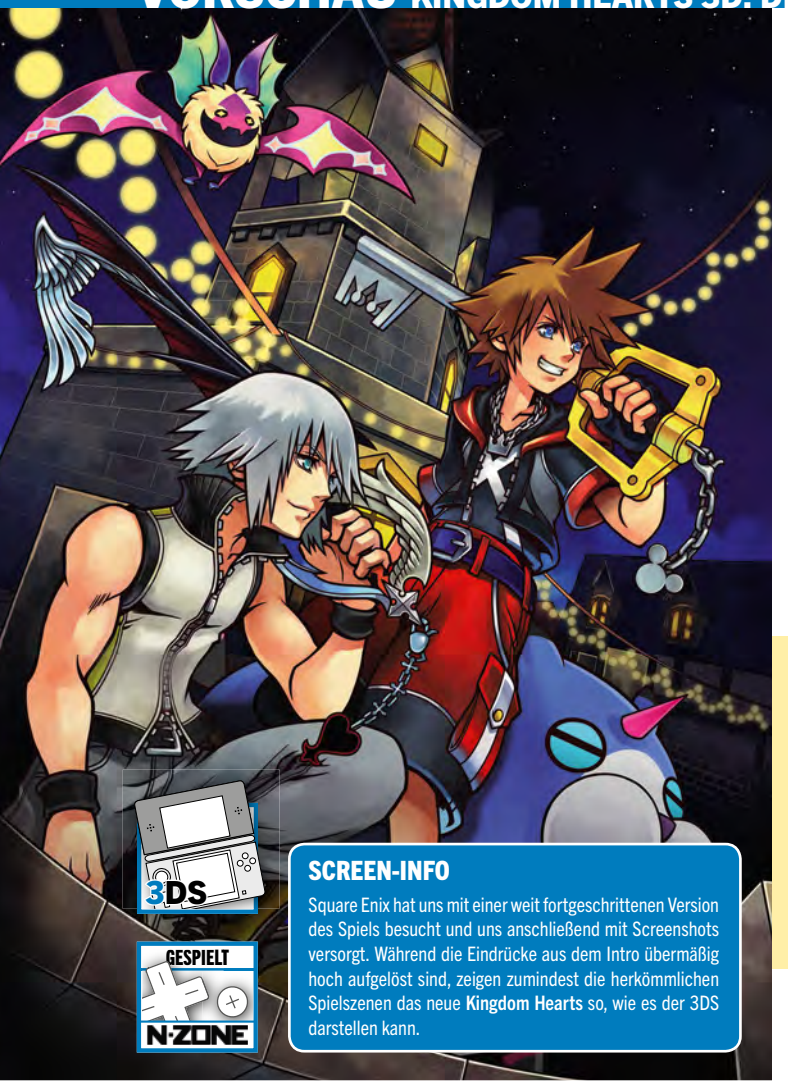
Händchenhalten: Hier müsst ihr die eigene Hand ausstrecken, um weiterzukommen.

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Der Horrorfaktor ist abhängig von der Umgebung!“

Spirit Camera ist eines dieser Spiele, die nur bei idealen Rahmenbedingungen funktionieren! In einem abgedunkelten Raum macht es demnach viel Spaß, der unheimlichen Story zu folgen und fiese Geister außer Gefecht zu setzen. Bei Tageslicht wirkt das Geschehen weitaus weniger erschreckend und sollten darüber hinaus auch noch Zuschauer dabei sein, könnt ihr so etwas wie Horror-Feeling völlig vergessen. Vielmehr muss man sich auf hämische Kommentare der Anwesenden einstellen, wenn man sich während der actionreichen Geisterjagd-Sequenzen ständig um die eigene Achse dreht, damit die Gegner stets im Visier bleiben. Anschließend muss man im richtigen Moment den Kameraauslöser betätigen, um die Geister schließlich zu besiegen. Diese Spielmechanik hat mir sehr gut gefallen, doch vermutlich dürfte das recht mühselige Geisterexorzieren auf Dauer nerven – außer man verwendet dabei einen Drehstuhl!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



3DS

GESPIELT N-ZONE

SCREEN-INFO

Square Enix hat uns mit einer weit fortgeschrittenen Version des Spiels besucht und uns anschließend mit Screenshots versorgt. Während die Eindrücke aus dem Intro übermäßig hoch aufgelöst sind, zeigen zumindest die herkömmlichen Spielszenen das neue **Kingdom Hearts** so, wie es der 3DS darstellen kann.

Man bestaune die sehr gute Bildqualität bei den Zwischensequenzen! Micky wirkt darin schon sehr plastisch, was man vor allem an den Augen erkennt.

Optischer Leckerbissen: Auch bei den Lichteffekten gaben sich die Entwickler von Square Enix ganz besonders viel Mühe.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 20. Juli 2012

KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

Text | Christoph Kraus

Das kommt dabei heraus, wenn die Helden aus dem Disneyland und den Lustigen Taschenbüchern auf die Recken von The World Ends With You treffen!

Bislang hat sich der Nintendo 3DS im Rollenspielgenre noch keinen allzu großen Ruf gemacht. Das ist allerdings nicht weiter verwunderlich, denn die ganze Entwicklungsarbeit bleibt traditionell an Square Enix hängen. Andere Entwickler versorgen Nintendos 3D-Konsole zwar mit allerlei Action-, Renn- und Fußballspielen, aber in puncto RPG-Nachschub sieht es recht düster aus. Doch das ändert sich Mitte Juli, denn mit **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** lassen Sora, Micky Maus, Donald Duck, Goofy und weitere Helden aus dem Disneyland und dem Universum von **The World Ends With You** gewaltig die Säbel rasseln. Wir haben das Spiel, das in Japan mehr als 300.000 Mal über die Ladentheke ging, schon jetzt gespielt und schildern euch unsere Eindrücke.

Ein Spiel mit Tiefe

Schon zu Beginn fiel uns auf, dass der 3D-Effekt ungewöhnlich gut gelungen ist und sich in etwa auf Augenhöhe mit **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** befindet. Wir durften uns einen Kampf mit der Meereshexe Ursula aus **Arielle, die Meerjungfrau** liefern und uns mit dem Kampfdesign vertraut machen. Das Treiben in Echtzeit funktionierte mit dem Schiebe-Pad und den Aktionstasten gut, nur die etwas unglückliche Kameraperspektive sorgte hin und wieder für verpatzte Hiebe. Haltet ihr während eines solchen Schlagabtausches übrigens die Tasten X und A gleichzeitig gedrückt, lässt sich auf dem unteren Bildschirm ein Spezialangriff anwählen. Ihr heizt eurem Kontrahenten dann mit ganz besonderer Härte ein. Wie es sich für ein ordentliches Rollenspiel gehört, kommt auch die taktische Note nicht zu kurz: Spezielle Helferlein, die sogenannten Traumfänger, stehen euch bei, falls ihr einmal Hilfe brauchen solltet.

Grinden wie Tony Hawk

Der hohe Action-Anteil steht dem neuesten **Kingdom Hearts**-Ableger dabei äußerst gut zu

Minispiele – so wie hier der Einarmige Bandit – lockern die Echtzeitkämpfe von Kingdom Hearts gekonnt auf.

Ausgefeilt: So feine Gesichtszüge, wie man sie hier bei den **Tron**-Figuren sieht, waren auf dem alten Nintendo-DS-Modell noch nicht möglich.

Gesicht. Das zeigt sich auch in den Einlagen, in denen die Figuren die Stadt erkunden und beispielsweise an Mauern und Geländern entlangsausen. Vorbei sind also die Zeiten, in denen man sich ausschließlich per pedes in einem atemberaubend langsamen Schneckentempo fortbewegte. Die Spielgeschwindigkeit ist diesmal also für dieses Genre ungewöhnlich hoch, was aber als großes Lob zu verstehen ist.

Traumhafte Videos

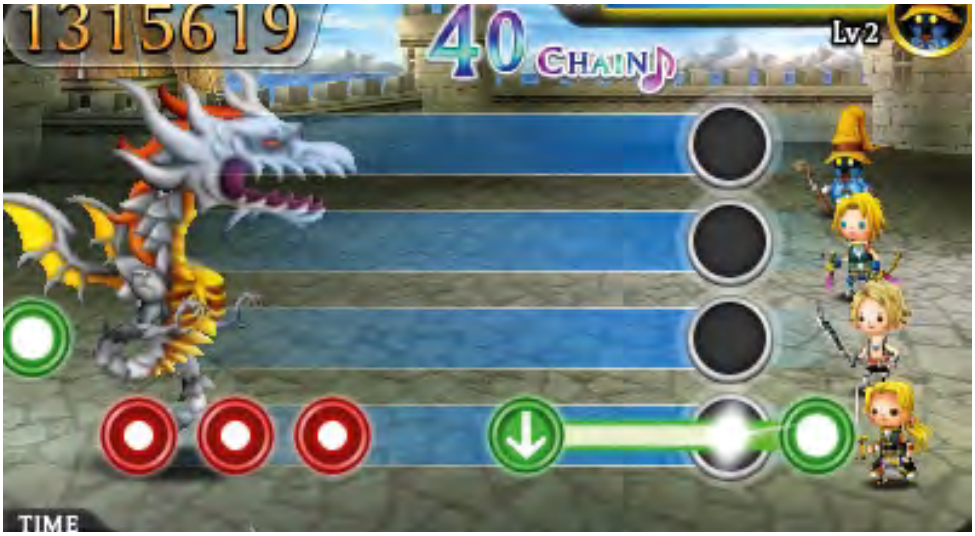
Einen positiven Eindruck haben auch die Videos bei uns hinterlassen. Sie sind nicht nur von herausragender Bildqualität, sondern unterstreichen auch die inhaltliche Tiefe des Rollenspiel-Epos. Zudem sind die Helden hervorragend modelliert und animiert – beides zeigt deutlich, dass der Nintendo 3DS technisch viel mehr auf dem Kasten hat als sein Vorgänger. Die Überlegenheit der Hardware wird auch beim klassischen Spielverlauf des Abenteuers deutlich. Die Figuren bestechen durch hübsche Details, allen voran die Hauptprotagonisten. Wir dürfen uns übrigens auf etliche Haupt- und Gastauftritte freuen – wir begrüßen auf dem Nintendo 3DS beispielsweise die Panzerknacker, Kater Karlo, Micky und Minnie (jeweils als König und Königin), Goofy, Pinocchio, Quasimodo und viele weitere Comic-Stars. Und vielleicht geht irgendwann der Wunsch der N-ZONE-Redakteure in Erfüllung, dass Daniel Düsentrieb und Zacharias Zorngiebel (der bissige Nachbar aus den Carl-Barks-Comics) die Ehre zuteilwird, tragende Rollen im Spiel zu übernehmen. Die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt … ■

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Es wird Zeit für etwas Großes“

Vielen Nintendo-Fans fehlt es derzeit an einem richtig großen 3DS-Spiel, das die Spieler erstens richtig lange an die Mobilkonsole fesselt und zweitens eine schöne Geschichte erzählt, wie man sie lange nicht mehr erlebt hat. Beide Wünsche erfüllt uns Square Enix mit der neuen **Kingdom Hearts**-Episode, davon durfte ich mich beim Probespielen in der Redaktion überzeugen. Insbesondere die märchenhafte Gestaltung der Spielwelten – darunter Passagen aus **Tron** oder dem **Glöckner von Notre-Dame** – werden nicht nur Disney-Liebhaber im Nu faszinieren.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



SCREEN-INFO

Die Bilder haben wir der Pressedatenbank von Square Enix entnommen. Sie scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf dem 3DS konnten wir bei unserer Test-Session jedenfalls nicht ausmachen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Square-Enix | **Hersteller:** Square-Enix | **Termin:** 06. Juli 2012

FINAL FANTASY – THEATRHYTHM

Text | Sebastian Zelada

Der wohl bisher ungewöhnlichste Serienableger der Final-Fantasy-Reihe erfordert viel Taktgefühl.

Eigentlich hätte das **Final Fantasy**-Spiel mit dem haarsträubenden Namen **Theatrhythm** schon für den Nintendo DS erscheinen sollen. Speicherprobleme verzögerten das Projekt jedoch so lange, dass es schließlich für den Nachfolger umgesetzt wurde. Nun steht das Musikspiel pünktlich zum 25-jährigen Jubiläum der Serie kurz vor der Veröffentlichung und wir haben es uns genauer angeschaut beziehungsweise angehört.

Viele bunte Kreise

Ihr kämpft in einer Gruppe von vier Helden gegen fiese Monster. Eure Mannen sind mit Schwertern und Ähnlichem bewaffnet und greifen die Gegner über eure Rhythmuseingaben an. Das Spielprinzip ist dabei denkbar einfach: Auf dem Bildschirm kommen von links nach rechts rote, grüne, blaue oder gelbe Kreise auf eure Truppe zu. Ihr nutzt den Stylus, um entweder darauf zu tippen (rote Kreise), um sie zu halten, um Linien nachzuzeichnen (grüne Kreise) oder um im Falle von anrauschenden gelben Feldern Wischbewegungen auszuführen. Befinden sich blaue Felder im Anflug, ist dies die Gelegenheit, eine Bestie zu beschwören und vernichtenden Schaden anzurichten. Dieser fällt verheerender oder geringer aus – je nachdem, wie gut euer Rhythmusgefühl dabei ist. Übrigens haben eure Recken auch einen Lebensbalken: Verfehlt ihr durch schlechtes Timing Felder, so verliert ihr gleichzeitig auch Gesundheitspunkte.

Viele schöne Stücke

Viel mehr gibt es zum Gameplay eigentlich nicht zu sagen. Wichtiger ist es, an dieser Stelle der Frage nachzugehen, ob die Auswahl der Musikstücke gelungen ist. Obwohl uns bewusst ist, dass es verschiedene Geschmäcker gibt, behaupten wir an dieser Stelle einmal ganz dreist: Ja, das ist sie! Die Songliste beinhaltet Stücke aus den **Final Fantasy**-Teilen eins bis dreizehn sowie einige Spin-offs. Das Ganze wird teilweise von tollen Original-Zwischensequenzen der jeweiligen Teile begleitet, die ein brillantes optisches Gegenstück zur Musik liefern. Vor allem die Songs aus der Ära, in der Videospielmusik-Legende Nobuo Uematsu noch die Soundtracks für die **Final Fantasy**-Reihe komponierte, sind für Fans ein Leckerbissen: „One Winged Angel", „Aerith's Theme" oder „Waltz for the Moon" dürften Serienkennern bestens bekannt und ans Herz gewachsen sein. Insgesamt 70 Stücke hat Square Enix auf das Modul gestopft – eigentlich genug für jeden Musik- und **Final Fantasy**-Freund. Wer sich dennoch unterversorgt fühlt, der wird sich zusätzliche Stücke aus dem e-Shop laden können. Damit ist **Theatrhythm** auch das erste Nintendo-3DS-Spiel, welches herunterladbare Zusatzinhalte anbietet. ■

Aktuell: Auch die jüngeren **Final Fantasy**-Teile sind musikalisch vertreten. Der dreizehnte bildet hier keine Ausnahme.

Legendär: Die Boss-Musik des letzten **Final Fantasy VII**-Endgegners Sephiroth ist besonders gut gelungen.

MEINUNG
SEBASTIAN ZELADA

„Hier finden sich einige der besten Videospiel-Songs."

So sehr dieses Spiel von der Hauptreihe abweicht, so sehr lohnt sich seine Veröffentlichung. Denn alte Rollenspiel-Hasen wissen, dass die **Final Fantasy**-Reihe nicht nur für Grafik-Bombast, sondern auch für großartige Musikstücke steht. Wer auf Musikspiele pfeift, den wird auch dieser Titel nicht hinterm Ofen hervorlocken können, doch alle anderen sollten zumindest einmal einen Blick riskieren.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Fischfang: Die malerische Welt bietet zahllose Möglichkeiten, um Magen und Geldbeutel zu füllen.

Ernte: Das Dorf Konohana widmet sich mit dem Anbau von Nutzpflanzen der klassischen Landwirtschaft.

Viehzucht: Der Ort Bluebell ist auf die Tierhaltung und Produktion entsprechender Erzeugnisse spezialisiert.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Marvelous Entertainment Inc. | **Hersteller:** dtp Entertainment | **Termin:** 15. Juni 2012

HARVEST MOON
THE TALE OF TWO TOWNS

Text | Uwe Hönig

Der neueste Ableger der berühmten Serie glänzt mit cooler Optik und zwei grundverschiedenen Siedlungen!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen vom Hersteller und wurden offensichtlich nicht geschönt. Die Screens entsprechen sowohl in puncto Auflösung als auch im Detailgrad der gewohnten 3DS-Qualität.

Mit **The Tale of Two Towns** erscheint die bekannte **Harvest Moon**-Serie erstmals auf dem 3DS und bietet als auffälligste Neuerung eine sehr hübsche Optik mit schönem Tiefeneffekt. Wie der Titel des Spiels bereits andeutet, geht es im neuesten Bauern-Abenteuer um die Geschichte zweier benachbarter Dörfer: Die im japanischen Stil gestaltete Siedlung Konohana und die eher europäisch wirkende Stadt Bluebell waren früher befreundet und veranstalteten regelmäßig Kochduelle, um den jeweils talentiertesten Maître de Cuisine unter den Bewohnern zu ermitteln. Doch die Wettbewerbe uferten aus, die Teilnehmer stritten sich und zwischen den Orten entstand eine tiefe Feindschaft. Zu Beginn des Spiels müsst ihr euch für eine der Siedlungen entscheiden, doch im späteren Spielverlauf soll ein nachträglicher Wechsel des Wohnsitzes nach jeder Saison problemlos möglich sein. Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen den Dörfern: In Konohana konzentriert man sich auf den Anbau von Nutzpflanzen, während man in Bluebell auf die Viehhaltung spezialisiert ist. Übrigens haben die Entwickler neue Tierarten wie Alpakas oder Honigbienen ins Spiel gepackt und durch die ebenfalls erweiterten Landwirtschaftstools können nun praktische Bauten – beispielsweise Wasserräder – errichtet werden. Exklusive StreetPass-Funktionen in der 3DS-Version versorgen euch mit Geschenken oder Infos über andere Farmer. Freut euch also auf eine höchst idyllische Bauernsimulation! ■

Buckeln ist angesagt: Feldarbeit kann ganz schön anstrengend sein, vor allem wenn die Sonne brennt!

DS-VERSION IM ÜBERBLICK

Gibt es Unterschiede zwischen den Versionen auf dem 3DS und DS?

Die DS-Version hat natürlich keinen 3D-Modus und verfügt auch nicht über die StreetPass-Funktionen der 3DS-Variante. Ansonsten ist die Optik durchaus vergleichbar, lediglich der sichtbare Bildausschnitt ist auf dem DS etwas kleiner als auf dem 3DS. Außerdem gibt es auf dem 3DS ein Bonus-Minispiel, um euch schneller mit Tieren anzufreunden. Ansonsten erwartet euch auf beiden Systemen ein identisches Spiel!

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Die liebevoll gestaltete Welt macht Lust aufs Landleben!“

Die Games der **Harvest Moon**-Serie haben mir schon immer gefallen, auch wenn mir meist die Zeit gefehlt hat, das jeweils obligatorische Spielziel zu erreichen: Als reicher Bauer zu heiraten und eine Familie zu gründen! **Tale of Two Towns** bietet die gewohnte Mechanik und begeistert mich vor allem durch eine detailreiche Welt voller Überraschungen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots wurden im Rahmen der Nintendo-Direct-Show vom 21.04.2012 gezeigt und stellen die Grafikqualität des 3DS realistisch dar. Für die noch unbestätigten Vermutungen des Berichts griffen wir auf Artworks und Screenshots bereits veröffentlichter Spiele wie **Pokémon Colosseum** zurück.

DER POKéMON-AUSBLICK

Text | Max Drews

Pokémon Schwarz 2 und Weiß 2 erscheinen noch für den Nintendo DS. Doch wie könnte die Zukunft der Reihe auf 3DS und Wii U aussehen und was wurde bislang sogar bereits bestätigt? Hier kommen die aktuellsten Fakten und Gerüchte.

Über die Zukunft des **Pokémon**-Franchise machen sich eingefleischte Fans aus aller Welt Gedanken. Wir haben uns aufgrund vorhandener Tatsachen und Informationen mit dem Thema beschäftigt und liefern begründete Einschätzungen zu einer möglichen Entwicklung. Eines gleich vorweg: Zu einem allzu drastischen Umbruch wird es nicht kommen, die Serie könnte sich aber in eine bestimmte Richtung weiterentwickeln.

Online-Märkte als Testgelände?

Die bislang typische Verteilung von Spieletiteln – Haupteditionen erscheinen auf dem Handheld, Kampfsimulationen wie **Pokémon Stadium** auf Heimkonsolen – wird vermutlich beibehalten werden. So könnte die Wii U mit einem Nachfolger vom weniger guten **Pokémon Battle Revolution** bestückt werden, auch eine Fortsetzung von **Pokémon XD – Der dunkle Sturm** mit den bekannten Crypto-Pokémon ist möglich. Der Tablet-Controller könnte gut für die Eingabe von Attacken und den Einsatz von Items verwendet werden und der Fernsehschirm so von Anzeigen entlastet werden, um die Kämpfe noch besser in Szene zu setzen.

Die Hauptreihe wird dagegen auf dem 3DS – vermutlich mit verbesserter Optik und neuen Spielelementen – fortgesetzt werden.

Super Pokémon Rumble erschien erst, nachdem das Konzept im Wii-Shop-Kanal durch den Vorgänger **Pokémon Rumble** erfolgreich getestet worden war.

In **Pokémon XD – Der dunkle Sturm** für den GameCube versucht ihr, die Crypto-Pokémon aus den Händen von Team Crypto zu befreien. Ist für die Wii U eine Fortsetzung geplant?

POKÉMON ZENKOKU ZUKAN PRO

Der Nachfolger von Pokédex 3D soll ebenfalls noch in diesem Jahr – auch in Deutschland – erscheinen.

Der Name der neuen Software, die am 14. Juli 2012 im japanischen eShop erscheinen soll, klingt für viele Leser sicher schwer verständlich. Frei übersetzen könnte man ihn mit „Pokémon Nationaldex Pro“, und als direkter Nachfolger von **Pokédex 3D** stellt die Software nach wie vor im Prinzip einen aus den Spielen der Hauptreihe bekannten Pokédex mit erweiterten Möglichkeiten wie einer schicken 3D-Ansicht der Taschenmonster dar. Im Unterschied zum Vorgänger sollen nun allerdings alle bisher bekannten 648 Pokémon enthalten sein und nicht nur 150 aus der fünften Generation. Außerdem wird die Möglichkeit geboten, die Werte von gescannten Exemplaren zu vergleichen und so etwa herauszufinden, welches das physisch stärkste ist. Eine unschöne Veränderung: War der Vorgänger noch komplett kostenlos zu haben, muss man für **Pokémon Zenkoku Zukan Pro** 1500 Yen, also vermutlich 15 Euro, berappen. ■

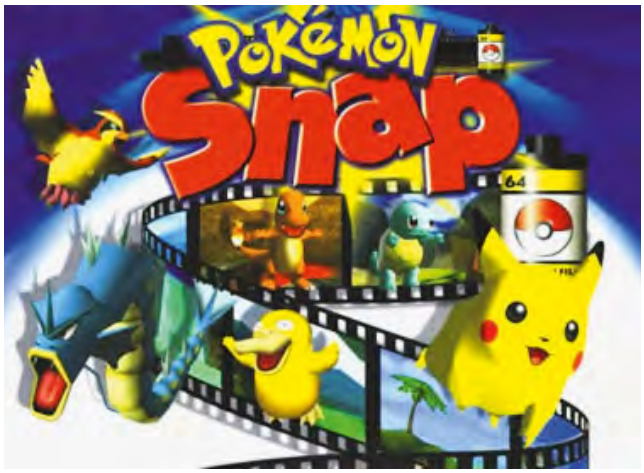
Max meint: *„So schön es ist, dass in die neue Software endlich auch alle Pokémon integriert sind, so stellt sich mir doch die Frage, ob es sich hier um Geldmacherei handeln könnte. 15 Euro für etwas, das ohnehin in jedem **Pokémon**-Spiel enthalten ist? Hätte es da nicht auch ein kostenloses Update von **Pokédex 3D** getan, Nintendo?“*

Sogar die neuen Formen von Kyurem sind inbegriffen. Hier seht ihr das Schwarze Kyurem.

Insgesamt könnte Nintendo immer stärker auf Download-Spiele sowie deren Verknüpfung mit den Hauptspielen sowie untereinander setzen – der **Pokémon AR Searcher** (siehe Extrakasten) stellt einen Schritt in diese Richtung dar. Diese Download-Titel werden sich vermutlich auf den Nintendo eShop des 3DS konzentrieren, aber auch Spiele für einen Online-Einkaufsplatz der Wii U, ähnlich etwa **Pokémon Rumble**, sind denkbar – vielleicht auch, um so die Massentauglichkeit der Ideen erst im Einzelnen zu testen und dann bei ausreichend großem Interesse einen Vollpreis-Nachfolger zu veröffentlichen. So wurde es bei **Super Pokémon Rumble** gemacht. Darüber hinaus könnte auch auf eine gute Vernetzbarkeit von 3DS und Wii U gesetzt werden, die über das bereits heute mögliche Übertragen von Taschenmonstern hinausgeht.

Gelegenheitsspiele für Smartphones

Dass Creatures Inc. nicht immer nur für Nintendo entwickelt, zeigte sich 2011 mit der Anwendung **Pokémon Ie Tap?**, die exklusiv im japanischen App-Store und Android-Market für begrenzte Zeit zum Herunterladen zur Verfügung stand. Es handelt sich um ein Gelegenheitsspiel, bei dem der Spieler sein Taktgefühl unter Beweis stellen muss, also einen typischen Titel für zwischendurch. Weitere Spiele dieser Art sind nicht ausgeschlossen, aber die wichtigen Editionen werden nach wie vor auf Nintendo-Geräten beheimatet sein. ■



Dürfen sich Fans von **Pokémon Snap** für das N64 freuen? Das angekündigte **Pokémon AR Searcher** geht vom Konzept her in die Richtung des Foto-Abenteuers.

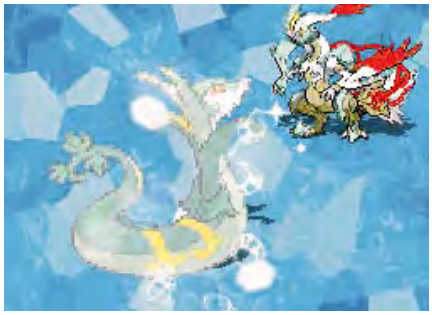
POKÉMON AR SEARCHER

Mit der neuen Software, die noch in diesem Jahr im eShop erscheinen soll, geht ihr in der echten Welt auf Pokémon-Jagd!

Am 23. Juni dieses Jahres ist es schon so weit: Pünktlich zum japanischen Erscheinungstermin von **Pokémon Schwarz 2** und **Weiß 2** kommt in Fernost auch der Pokémon AR Searcher im Nintendo eShop heraus. Das Konzept hinter dem Spiel ist simpel und ähnelt stark dem von **Face Raiders**, das auf jedem Nintendo 3DS ab Werk vorinstalliert ist. So filmt ihr durch die hinteren beiden Kameras eurer 3D-Konsole die nähere Umgebung ab und könnt dann durch die Augmented-Reality-Funktionen der Konsole dort auf Monsterfang gehen. Dabei tauchen verschiedene Silhouetten zufällig ausgewählter Pokémon auf, die ihr ins Visier nehmen und dann mehrfach treffen müsst, um sie zu eurer Sammlung hinzuzufügen. Besonders interessant: Alle Taschenmonster, die ihr in **Pokémon AR Searcher** einfangt, lassen sich anschließend auf euer Exemplar der **Schwarzen** oder **Weißen Edition 2** übertragen. So bekommen für 3DS-Besitzer einen echten Mehrwert geboten. Der Kostenpunkt für die Software, die in Deutschland immerhin für 2012 angekündigt ist, liegt bei 300 Yen, umgerechnet also etwa drei Euro. ■

Max meint: *„Das Spiel bietet einen interessanten Ansatz zu einem günstigen Preis. Die Möglichkeit, die gefangenen Gefährten auf **Schwarz 2** und **Weiß 2** zu übertragen, ist dabei ein nettes Gimmick, es sollte aber darauf geachtet werden, Spieler, die keinen 3DS besitzen, nicht zu benachteiligen, indem man im **AR Searcher** sehr seltene oder starke Pokémon fangen lässt.“*

So sieht die Verschmelzung von Realität und Wirklichkeit im Falle des AR Searchers aus.



Das Weiße Kyurem beim Einsatz von Frosthauch. Serpiroyal wird diesen Angriff nicht überstehen.

Passend zu seinem bevorzugten Pokémon-Typ trifft man den gebräunten Shizui unter anderem am Wasser an.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2012

POKéMON SCHWARZE EDITION 2 UND WEISSE EDITION 2

Text | Max Drews

Die Pokémon Company gibt einen großen Schwung neuer Informationen zu den Nachfolgern von Schwarz und Weiß bekannt!

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Artworks und Screenshots wurden am 14.04.2012 auf der offiziellen japanischen Website zu **Schwarz 2** und **Weiß 2** veröffentlicht und geben die mögliche Grafikleistung des DS glaubhaft wieder.

Genießt den Blick auf die schön gestaltete Spielwelt von Hiōgi City aus. So eine beeindruckende Aussicht hatte man bisher noch von keinem Heimatort.

Mittlerweile rückt der Veröffentlichungstermin von **Pokémon Schwarze Edition 2** und **Pokémon Weiße Edition 2** in Japan am 23. Juni dieses Jahres immer näher, und so werden langsam, aber sicher auch immer mehr Fakten von offizieller Seite bekannt gegeben. Ein großer Schwung an neuen Infos, einschließlich schicker neuer Artworks und erster Ingame-Screenshots, wurde Mitte April in der japanischen Zeitschrift **CoroCoro Comics** sowie in der Sendung **Pokémon Smash!** und auch im Internet veröffentlicht – und diese spannenden Details wollen wir euch natürlich auf keinen Fall vorenthalten.

Die Handlung der neuen Spiele wird zwei Jahre nach den Ereignissen von **Pokémon Schwarz** und **Pokémon Weiß** spielen. Zu diesem Zeitpunkt sind große Teile der Einall-Region von einer Eisschicht bedeckt, viele Orte wie die Route 4 haben sich im Vergleich zu den Vorgängern doch etwas verändert. Auch die Protagonisten, mit denen der Spieler auszieht, um das Abenteuer zu bestehen, sind nicht dieselben: Warren und Lotta wurden durch etwas frühreif wirkende, neue Figuren ersetzt. Als Rivalen halten auch nicht mehr Cheren und Bell, sondern ein neuer Charakter her. Sogar die Heimatstadt der Hauptfiguren ist neu: Hiōgi City liegt im

Auch hier ist Serpiroyal machtlos: Das Schwarze Kyurem fegt es mit seinem Frostvolt vom Feld.

Unmittelbar vor dem Kampf gegen Homika ist bereits klar: Mit ihren Gift-Pokémon ist nicht zu spaßen!

Eine schöne optische Neuerung stellt der Unterwassertunnel dar, der an jene in großen Aquazoos erinnert.

Südwesten von Einall, in einem Teil, der zwei Jahre zuvor noch unbesiedelt war.

Neue Einrichtungen, Gebäude und Orte

Die neue Heimatstadt bietet dabei gleich noch eine Besonderheit: Konntet ihr in allen vorherigen Editionen ein Pokémon-Center frühestens in der zweiten besuchbaren Stadt finden, ist in Hiōgi City direkt eines vorhanden; ebenso findet sich eine Trainerschule im Ort. Weitere neue Einrichtungen sind ebenfalls in der Region verteilt, deren genaue Funktion ist allerdings noch unklar. So scheint es eine Einkaufspassage zu geben, auf der man sich mit nützlichen Items eindecken kann, einen durchsichtigen Unterwassertunnel, über den Wasser-Pokémon hinwegschwimmen, sowie eine Art Kampfarena mit einem Pokémon und einem Trainer auf einem Schild vor dem Gebäude.

Doch damit nicht genug der neuen Fakten: Gleich drei weitere, völlig neue Charaktere wurden vorgestellt. Einerseits Professor Akuroma, der es sich zum Ziel gesetzt hat, mehr über den Ursprung der Stärke der Pokémon herauszufinden. Er unterstützt den Protagonisten auf seinem Weg. Andererseits gibt es zwei neue Arenaleiter: Die Bassgitarristin Homika leitet eine Arena, die an eine Musikkneipe erinnert, und setzt Wesen vom Typ Gift ein. Ihr Kollege Shizui hat sich mit seiner ruhigen und zeitweise auch helfenden Art auf Wasser-Pokémon spezialisiert.

Das Beste der 90er und von heute

Die ersten veröffentlichten Ingame-Screenshots sowie mehrere Videos zeigen viele der erwähnten Informationen anschaulich und können auf http://www.pokemon.co.jp/ex/b2w2/ angesehen werden. Anhand dieses Materials wird auch deutlich, dass das Schwarze Kyurem und das Weiße Kyurem zwei Spezialattacken besitzen, die mit einer Stärke von 140 über eine noch verheerendere Kraft als Zekroms Kreuzdonner und Reshirams Kreuzflamme verfügen: Schwarzes Kyurem beherrscht Frostvolt, um den Gegner zu schocken, Weißes Kyurem kann mit Frosthauch großen Schaden anrichten. Außerdem interessant: Zu Beginn eines Trainerkampfes bewegen sich nun auch die Sprites der Gegner flüssig, darüber hinaus sind die Sprites der eigenen Pokémon zumindest augenscheinlich bei Weitem nicht so unscharf dargestellt wie noch in den Vorgängern.

Eine weitere große Neuerung: Der Einall-Pokédex wird erweitert und umfasst nun nicht mehr nur die neuen Monster der fünften Generation, sondern auch einige Wesen aus früheren Spielen. Insgesamt kommt er auf 300 Exemplare, wobei laut der Pokémon Company nicht nur beliebte, sondern auch nützliche und starke Pokémon ihre Aufwartung machen werden. Ihr könnt euch unter anderem auf Evoli, Riolu, Marill, Enton, Voltilamm und Haspiror gleich zu Beginn des Abenteuers freuen – auch wenn sich die Startpokémon mit Serpifeu, Floink und Ottaro nicht verändern – sowie im weiteren Verlauf auch Metagross, Snibunna, Despotar, Lapras und Arkani einfangen und trainieren. Keine ganz neue Information, aber trotzdem interessant ist der Fakt, dass die Spiele zwar für Nintendo DS erscheinen werden, allerdings Sonderfunktionen auf DSi und 3DS bieten sollen. ■

Hier seht ihr zwei der Pokémon aus früheren Generationen, die in **Schwarz 2** und **Weiß 2** in den Einall-Dex integriert sind: Voltilamm und Evoli.

Der im kommenden **Pokémon**-Spiel sein Debüt abliefernde Professor Akoruma hat sich weitgehend auf den Ursprung der Stärke der Pokémon spezialisiert.

MEINUNG ● MAX DREWS

„Die Spiele werden immer interessanter!“

Die vielen neuen Fakten zeigen eines ganz deutlich: Dass Game Freak sich nicht damit zufriedengibt, die Vorgängerspiele nur leicht zu verändern, um so noch einmal ordentlich Geld für kaum neue Inhalte zu verdienen. Das stark modifizierte Setting, die neuen Charaktere und die Einbindung von Pokémon aus früheren Generationen lassen auf einen starken Fokus auf die Story hoffen, sodass **Schwarz 2** und **Weiß 2** den Spielern der Vorgängertitel tatsächlich mehr Freude bereiten dürfte als Neulingen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO

- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

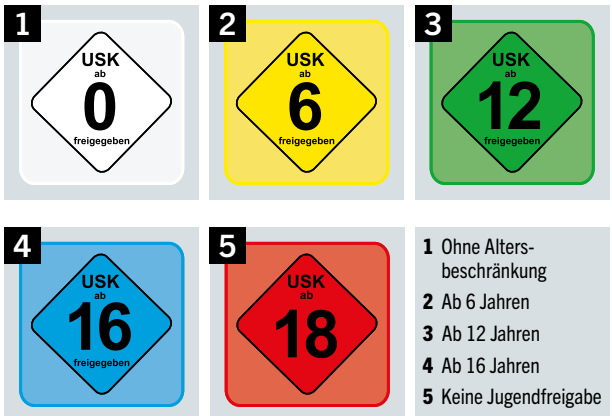
SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // genießt …

… die Ruhe vor dem Sturm. Damit meint er die diesjährige E3-Messe, auf der Nintendo mit der Wii U und spannenden Spieleneuankündigungen sicher gewaltig auf den Putz hauen wird. Schade hingegen findet er, dass die Gamescom in diesem Jahr ohne Big N stattfinden wird.

… die ersten warmen Tage des Jahres ohne fahrbaren Untersatz. Nach der Zylinderkopfdichtung, dem Kettenspanner und dem Zentralverriegelungs-Steuergerät hat sich die Benzinpumpe verabschiedet.

Christoph Kraus // trauert …

… um die Harald Schmidt Show: Keine Folge hat er seit Schmidts Rückkehr zum „Powersender" – wie Dirty Harry seinen Ex-Arbeitgeber SAT.1 liebevoll nennt – verpasst. Doch die Besten kommen wieder – im Pay-TV. Vielleicht hätte Schmidt in Erwägung ziehen sollen, im Vorabendprogramm des Ersten weiterzusenden, Arbeitstitel „Schmidt live"? Ach nee, lieber doch nicht …

… um seine Kreativität: Für diese Zeile fällt ihm nichts mehr ein. Schade.

Sebastian Stange // hat neues …

… Spielzeug. Und zwar eine wunderbare, irgendwie ziemlich clevere Kaffeekanne für den Herd – mit Cremaventil. Bialeti Brikka. Nur zu empfehlen. Und schwups, schon bin ich kaffeesüchtig!

… Spiel von der Konkurrenz gesehen: Sony zeigte kürzlich **PlayStation Alls-Stars: Battle Royale**. Darin kämpfen Sony-Stars in witzigen Stages miteinander. Jawoll … das ist stark von **Smash Bros.** inspiriert. Bekommt Nintendo hier Konkurrenz?

Uwe Hönig // ist hocherfreut …

… über die erste europäische Ausgabe der Webshow Nintendo Direct, die mit einer sensationellen Ankündigung von **New Super Mario Bros. 2** (3DS) für Aufsehen sorgte. Der ausgezeichnete Vorgänger gehört zu Uwes absoluten Lieblingsspielen und wandert auch heute noch regelmäßig in den DS-Modulschacht.

… weil er beim Aufräumen seinen Game Boy Micro wiedergefunden hat. Momentan zockt er darauf die Klassiker **Final Fantasy VI Advance** und **Final Fight One!**

Matthias Schöffel // beglückwünscht …

… seinen Kollegen Toni Opl vom Schwestermagazin play³ zu dessen letzter Neuanschaffung: einem sündhaft teuren Schlagzeug in „Sparkle Green". Da darf man sogar als Gitarrist neidisch werden.

… sich selbst zur weisen Entscheidung, die Pfingstfeiertage einmal nicht auf dem heimischen Balkon zu verbringen, sondern den Arsch in Bewegung zu setzen und mit dem Fahrrad alle Bierkeller* der Region abzuklappern. *Ein Felsenkeller, **in** dem Bier gelagert/gekühlt wird und **auf** demselben Bier getrunken wird.

David Mola // fühlt sich …

… in seine sportliche Vergangenheit versetzt, als er eine Runde **Mario Tennis Open** spielt. Damals im Tennisverein waren DAS noch Zeiten. Mal sehen, ob der Erfahrungsvorsprung genügt, um die Kollegen vom Platz zu fegen.

… alt. Besagte sportliche Vergangenheit liegt nämlich fast 20 Jahre zurück und überhaupt wird man ja nachdenklich, wenn einem einmal im Jahr vor Augen geführt wird, dass die Zeit unaufhörlich voranschreitet. Was soll's? Hauptsache jung im Geiste!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… fiebert immer mehr dem Launch der Wii U entgegen. Denn der könnte richtig rocken – sofern Nintendo aus dem miserablen 3DS-Start gelernt hat: **Super Mario**, **Zelda** und **F-Zero** zum Start – das wäre doch was! Während der E3 halten wir euch auch in diesem Jahr live auf www.videogameszone.de auf dem Laufenden!

JONAS HILLA

… studiert. Nachdem Jonas sich an den letzten Tagen seines Praktikums beschwert hat, dass wir ihn auf der Teamseite vergessen haben, packen wir ihn einfach noch einmal mit rein. Was er gerade treibt und wie sein Studienstart lief, wissen wir zwar nicht, hoffen aber trotzdem das Beste. Danke noch mal, Jonas!

MAX DREWS

… ist ein großer Fan des YouTube-Kanals „Smosh" geworden, der sich auf Comedy-Videos spezialisiert hat. Für alle unter euch, die das Duo Ian und Anthony noch nicht kennen: Schaut euch unbedingt „If Video Games Were Real" und die Fortsetzung an, dort werden viele bekannte Spiele wirklich gut nachgestellt und parodiert.

SEBASTIAN ZELADA

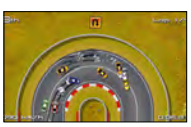
… arbeitet neben seinem Traumpraktikum beim N-ZONE-Team nach Feierabend an seiner Karriere als Musikproduzent. Genaueres wird nicht verraten, aber Musik und Geheimnisse sind auch das Thema im **Rhythm Thief**-Test weiter hinten. Vielleicht gefiel mir der ungewöhnliche Genre-Mix ja deshalb so gut.

LUKAS SCHMID

… ist im Kaufrausch. In der Ramschecke im Elektronik-Markt seines Vertrauens hat er diesen Monat **Metroid: Other M, Tales of Symphonia** und einige andere Spiele-Highlights für jeweils zehn Euro abgestaubt. Damit hat er für die nächsten Wochen genug Material, um sich stilvoll vom Lernen für das Studium abzuhalten.

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	MARIO TENNIS OPEN (3DS)	INAZUMA ELEVEN 2 (DS)	MARIO TENNIS OPEN (3DS)	MARIO TENNIS OPEN (3DS)
FLOP-TITEL	ESCAPE TRICK (DSiWARE)	ESCAPE TRICK (DSiWARE)	ESCAPE TRICK (DSiWARE)	ESCAPE TRICK (DSiWARE)
MARIO TENNIS OPEN (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,25** Test S. 52	Das ist ein Aufschlag nach Maß: Die actionreich inszenierten Filzballduelle machen auch auf dem kleinen Bildschirm gewaltig Laune. Aber warum wurde der coole Rollenspielmodus denn abgeschafft? **8**	Na, so was aber auch. Gerade erst habe ich mit **Top Spin 4** die Freude am Tennis entdeckt, schon zieht **Mario** nach. Spaß macht auch die 3DS-Fassung, mir ist aber die Simulation lieber. **8**	Mir haben die früheren Ableger der Serie getaugt und auch das aktuelle **Mario Tennis** kann sich – auch ohne den Rollenspielmodus – sehen lassen. Technisch wie spielerisch gibt's nix zu meckern! **8**	Eigentlich stehe ich eher auf ernstere Tennis-Simulationen wie **Top Spin**! Doch wenn das Thema so charmant und gut spielbar wie bei **Mario Tennis Open** präsentiert wird, mach ich glatt eine Ausnahme! **9**
ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT (Wii)	∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 58	Fast schon Tradition: Ich knöpfe mir jedes Jahr ein neues Adventure vor – aber dieses hier werde ich auslassen. Warum? Ganz einfach: Weil ich lieber eigenständige Spiele mag, keine Filmumsetzungen. **7**	Schön, dass mal wieder das Adventure-Genre bedient wird. Und dann noch mit einem Spiel zu von mir geliebten Filmen. Doch der Stil des Spiels ist mir einen Tick zu comichaft, die Rätsel etwas zu linear. **7**	Das Spiel mag seine Ecken und Kanten haben, doch für mich ist das nicht so wild: Seit meiner Kindheit liebe ich die Filme und lasse mir da von Rucklern und anderen Kleinigkeiten nicht die Freude nehmen! **8**	Als Fan der 80er-Kinotrilogie kommen mir die fünf Adventure-Episoden gerade recht. Dank der humorvollen Aufbereitung von Telltale Games erfahre ich nun endlich, wie es nach dem dritten Film weitergeht! **7**
RHYTHM THIEF & DER … (3DS)	∅ **WERTUNG: 6,75** Test S. 60	Musikspiele sind immer super – und dieses hier hat ganz besonders viel Charme. Das liegt in erster Linie an den beschaulichen Schauplätzen. Ich sehe es genauso wie Uwe: **Rhythm Thief** rockt! **8**	Überdreht, knallbunt, sehr japanisch – ein interessanter Genre-Mix: Auf der einen Seite flotte Rhythmus-Action, dann wieder **Layton**-artige Puzzles. Mir wäre es lieber gewesen, nur eines davon zu haben. **6**	Genug musiziert: An der Story, dem Gameplay und der Technik dieses eigentlich rundum guten Titels gibt's nur wenig auszusetzen, doch ist mir derzeit einfach nicht nach Musik-Spielchen. **6**	Die Spielmechanik erinnert mich an **Elite Beat Agents**. Die Aufmachung und Grafik von **Rhythm Thief** sind allerdings wesentlich besser, während eine gelungene Song-Auswahl zum Mitwippen animiert. **7**
INAZUMA ELEVEN 2 (DS)	∅ **WERTUNG: 8,25** Test S. 62	Pünktlich zur Fußball-EM in Osteuropa spendieren uns die Macher von **Professor Layton** eine Mischung aus Bolzerei und Rollenspiel. Eine ungewöhnliche, aber spielerisch prickelnde Mischung! **8**	So richtig tief eingestiegen bin ich hier nicht – die Zeit war zu knapp. Aber allein der charmante Stil des Fussi-Simulators hat mich überzeugt. Level 5 hat es einfach drauf, eine fesselnde Atmosphäre zu schaffen. **9**	Mir hat das erste **Inazuma Eleven** gefallen, dementsprechend viel hab ich mir von den Fortsetzungen erwartet. Und ich wurde nicht enttäuscht: Auch der zweite Teil bietet stundenlangen Fussi-RPG-Spaß. **8**	Fußball ist nicht mein Ding, aber die RPG-Aufbereitung des Sports ist absolut gelungen. Außerdem kommt mit der Doppelausgabe von **Inazuma Eleven 2** endlich wieder mein alter DS Lite zum Einsatz! **8**
SPEEDTHRU (3DSWARE)	∅ **WERTUNG: 6,5** Test S. 73	Eine **Tetris**-Variante, bei der die Blöcke nicht aus der Seitenansicht, sondern aus der Vogelperspektive herabpurzeln? Das klingt komisch, entpuppt sich aber als ganz nett. Jedoch fehlt die Abwechslung. **7**	Irgendwie erinnert mich das Spiel an diese Kleinkinder-Spielzeuge, wo man Holzklötze in verschiedene Löcher stecken muss. Und die Spielidee verbraucht sich für meinen Geschmack arg schnell. **6**	Ein alter Hut: Das Spiel hab ich in sehr ähnlicher Form vor 20 Jahren schon auf meinem Mega Drive gespielt – damals hieß es **Blockout** und konnte **Tetris** nicht das Wasser reichen! Dasselbe gilt auch heute noch! **6**	Das 3D-Puzzle-Spiel ist nett, jedoch dauerte es eine ganze Weile, bis ich den richtigen Dreh raus hatte. Für einen Download-Preis von etwa sechs Euro erwartet euch demnach umfangreicher Knobelspaß! **7**
RUSH RUSH RALLY (WiiWARE)	 ∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 71	Dieser Funracer kam jüngst als eines der letzten Dreamcast-Spiele heraus. Auch im Wii-Shop macht das Rasen aus der Draufsicht was her. Aber an das legendäre **Micro Machines** kommt das Spiel nicht heran. **7**	Erinnert mich ein wenig an den SNES-Klassiker **Rock 'n' Roll Racing**, ist aber trotz modernerer Technik nicht ganz so cool. Dennoch ein ganz putziger Download-Titel. Muss man aber mögen. **8**	Und noch ein Spielprinzip, das ich vor 20 Jahren in ähnlicher Form gespielt – und auch irgendwie geliebt habe! Zwar hatte **Micro Machines** weit mehr Carme, doch ist auch dieses Rally-Game klasse spielbar! **8**	Spiele im Stil von **Micro Machines** fand ich schon immer cool! Der preiswerte WiiWare-Titel **Rush Rush Rally Racing** schlägt in die gleiche Kerbe und hat mir vor allem im Mehrspielermodus Spaß gemacht! **7**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MAI		
Dino Strike	Purple Hills	15. Mai I 2012
Men in Black: Alien Crisis	Activision	18. Mai I 2012
JUNI		
Cartoon Network Punch Time Explosion XL	F + F Distribution	1. Juni I 2012
Everyone Sing	F + F Distribution	1. Juni I 2012
Project Zero 2: Wii-Edition	Nintendo	29. Juni I 2012
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Battle vs. Chess	Topware	2012
Beat the Beat: Rhythm Paradise	Nintendo	6. Juli I 2012
Dance Sensation	505 Games	2012
Dragon Quest Collection	Square Enix	2012
Dragon Quest X	Square Enix	2012
Enclave	Topware	2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September I 2012
Merida	Disney Interactive	19. Juli I 2012
Skylanders Giants	Activision	2012
The Amazing Spider-Man	Activision	2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2012
We Sing 80's	Nordic Games	2012

DS/DSi

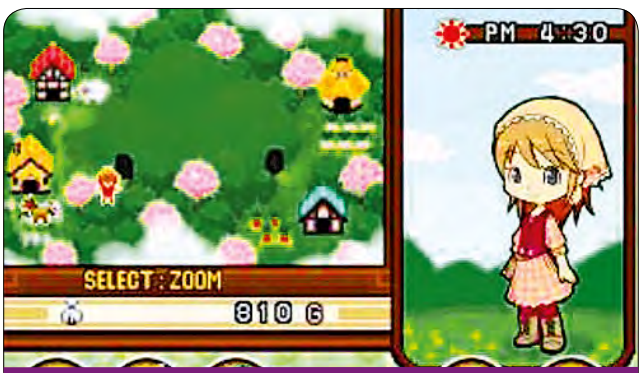
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MAI		
Alvin & Die Chipmunks 3 – Chip Brunch	505 GameStreet	4. Mai I 2012
Captain Morgane and the Golden Turtle	dtp Entertainment	11. Mai I 2012
Jewel Quest 5: The Sleepless Star	dtp Entertainment	18. Mai I 2012
Inazuma Eleven 2: Blizzard	Nintendo	18. Mai I 2012
Inazuma Eleven 2: Firestorm	Nintendo	18. Mai I 2012
Phineas & Ferb – Quer durch die 2. Dimension	Disney Interactive	31. Mai I 2012
Treasurs of Montezuma 2	dtp Entertainment	11. Mai I 2012
JUNI		
Harvest Moon: The Tale of Two Towns	Rising Star Games	15. Juni I 2012
To-Fu Collection	dtp Entertainment	15. Juni I 2012
2012		
Battle vs. Chess	TopWare Interactive	2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September I 2012
Merida	Disney Interactive	19. Juli I 2012
Pokémon Schwarz & Weiß 2	Nintendo	Herbst I 2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
The Amazing Spider-Man	Activision	2012
ThunderCats	Namco Bandai	2012
To-Fu Collection	Rising Star Games	2012

Mario Tennis Open (3DS) — 25. Mai 2012

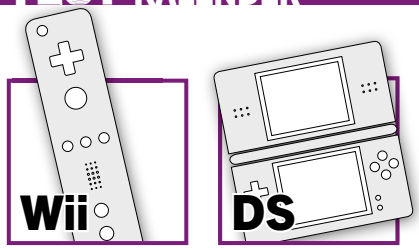
3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MAI		
4 Elements	dtp Entertainment	11. Mai I 2012
Azada	dtp Entertainment	11. Mai I 2012
Junior Games 3D	Rondomedia	8. Mai I 2012
Mario Tennis Open	Nintendo	25. Mai I 2012
Mein erstes Katzenbaby	THQ	25. Mai I 2012
Men in Black	Activision	18. Mai I 2012
JUNI		
Boulder Dash XL 3D	Reef Entertainmant	Juni I 2012
Funky Barn 3D	Ubisoft	7. Juni I 2012
Harvest Moon: The Tale of Two Towns	dtp Entertainment	15. Juni I 2012
Heroes of Ruin	Square Enix	15. Juni I 2012
Monster 4x4 3D	Ubisoft	7. Juni I 2012
Petz Fantasy 3D	Ubisoft	7. Juni I 2012
Puzzler World 2012 3D	Ubisoft	7. Juni I 2012
Rayman Origins	Ubisoft	7. Juni I 2012
Spirit Camera: The Cursed Memoir	Nintendo	29. Juni I 2012
Super Black Bass	dtp Entertainment	15. Juni I 2012
2012		
Animal Crossing	Nintendo	2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Boulder Dash XL 3D	Reef Entertainment	20. Juli 2012
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Carnival Games	Take 2	2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crash Time 4	PQube	2012
Dr. Kawashima	Nintendo	Nicht bekannt
Fire Emblem 3D	Nintendo	2012
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	Sommer I 2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September I 2012
Monster Hunter Tri G	Capcom	2012
Paper Mario	Nintendo	2012
Professor Layton 5	Nintendo	2012
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	Nicht bekannt
Skylanders Giants	Activision	2012
The Amazing Spider-Man	Activision	2012

Project Zero 2: Wii-Edition (Wii) — 29. Juni 2012



Harvest Moon: The Tale of Two Towns (3DS) — 15. Juni 2012



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

Wii

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
18. Mai	Men in Black	Activision
1. Juni	Cartoon Network Punch Time Explosion XL	F + F Distribution
1. Juni	Everyone Sing	F + F Distribution
29. Juni	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive
19. Juli	Merida	Disney Interactive

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
11. Mai	The Treasures of Montezuma 2	dtp Entertainment
18. Mai	Inazuma Eleven 2: Eissturm/Feuersturm	Nintendo
18. Mai	Jewel Quest 5: The Sleepless Star	dtp Entertainment
15. Juni	Harvest Moon DS: The Tale of Two Towns	dtp Entertainment
29. Juni	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive
19. Juli	Merida	Disney Interactive

Test S. 62
Vorschau S. 39

11.05. THE TREASURES OF MONTEZUMA 2

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Bei der sogenannten 3-Match-Mechanik müssen mindestens drei gleichfarbige Steine zusammengebracht werden, um letztendlich das ganze Spielfeld leerzuräumen. **Montezuma 2** begeistert mit insgesamt 160 Levels in zwei Modi, einem zusätzlichen Endlos-Modus und mit einer Reihe Spezialkräfte!

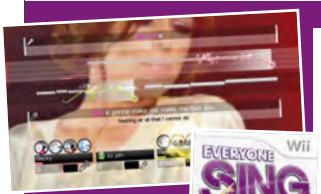
01.06. CARTOON NETWORK PUNCH TIME EXPLOSION XL

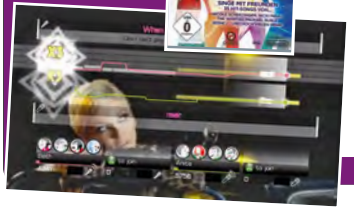
HERSTELLER: F + F DISTRIBUTION I GENRE: ACTION

In **Punch Time Explosion XL** treffen sich 26 verschiedene Charaktere aus bekannten Cartoon-Network-Serien, wie Ben 10, Samurai Jack, oder Johnny Bravo, um in bester **Super Smash Bros.**-Manier gegeneinander anzutreten. Ähnlich wie in der berühmten Nintendo-Vorlage, steht auch bei **Punch Time Explosion XL** ein cooler Vierspielermodus zur Verfügung (offline). Die Spezialfähigkeiten der jeweiligen Charaktere sorgen für spaßige Prügel-Action, während im Solo-Modus zusätzliche Goodies freigeschaltet werden dürfen!

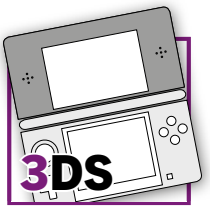
01.06. EVERYONE SING

HERSTELLER: F + F DISTRIBUTION I GENRE: MUSIKSPIEL





Everyone Sing sorgt mit insgesamt 35 Songs, beispielsweise von Timbaland feat. Katy Perry, Taio Cruz oder den Pussycat Dolls für gute Stimmung im Wohnzimmer! Die Musikauswahl geht quer durch die Genres und dürfte für jeden etwas Passendes bereithalten. Bis zu acht Spieler können im Team- oder Party-Modus den talentiertesten Sänger ermitteln. Die Software unterstützt dabei alle gängigen Wii-Mikrofone. Eure Freunde dürfen also ihre eigenen Mikros zur nächsten Party mitbringen!



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
8. Mai	Junior Games 3D	Rondomedia
11. Mai	4 Elements	dtp Entertainment
11. Mai	Azada	dtp Entertainment
18. Mai	Men in Black	Activision
25. Mai	Mario Tennis Open	Nintendo
25. Mai	Mein erstes Katzenbaby 2	THQ
7. Juni	Funky Barn 3D	Ubisoft
7. Juni	Monster 4x4 3D	Ubisoft
7. Juni	Petz Fantasy 3D	Ubisoft
7. Juni	Puzzler World 2012 3D	Ubisoft
7. Juni	Rayman Origins	Ubisoft
15. Juni	Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns	dtp Entertainment
15. Juni	Super Black Bass 3D	dtp Entertainment
29. Juni	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive
20. Juli	Boulder Dash XL 3D	Reef Entertainment

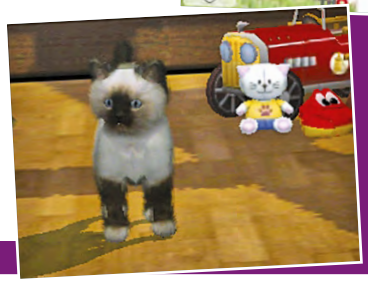
Test S. 50

Vorschau S. 39

25.05. MEIN ERSTES KATZENBABY 2

HERSTELLER: THQ I GENRE: SIMULATION

Katzenfreunde können sich in **Mein erstes Katzenbaby 2** auf dem 3DS aus insgesamt 12 Rassen ein Junges herauspicken und aufziehen. Wie von anderen Tierzucht-Simulationen gewohnt dürft ihr euch in sechs verrschiedenen Umgebungen mit eurem Katzenbaby beschäftigen und das Tierchen mit insgesamt 24 Minispielen bei Laune halten. Als Besonderheit dürfen sogenannte Miau-Gramme, Bilder der eigenen Kätzchen mit Kommentar, an Freunde verschickt werden.



07.06. MONSTER 4X4 3D

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: RENNSPIEL

Als die Wii frisch in Europa herauskam, war **Monster 4x4** einer der zahlreichen Starttitel. Das Spiel, in dem man mit bulligen Monster Trucks durch die Pampa heizt, heimste im N-ZONE-Test eine grundsolide Mehrspielerwertung in Höhe von 68 Prozent ein. Für Einzelspieler reichte es hingegen nur für 58 Prozent. Auf dem Nintendo 3DS wird das Spielprinzip fortgeführt: **Monster 4x4 3D** setzt dabei auf die Tiefendarstellung von Nintendos neuer 3D-Konsole. Wir erwarten ein routiniert produziertes Rennspiel – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

15.06. SUPER BLACK BASS 3D

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: SIMULATION

Mit **Super Black Bass 3D** erwartet euch eine waschechte Angel-Simulation, die mit den Features des 3DS für ein realistisches Spielgefühl sorgen soll. Beispielsweise könnt ihr durch das Kippen der Mobilkonsole die Bewegungen der Angel steuern, um möglichst dicke Brocken zu fangen. Das Spiel bietet über 30 verschiedene Fischarten, wechselndes Wetter sowie unterschiedliche Jahres- und Tageszeiten. Wie in der Realität nehmen die äußeren Umstände Einfluss auf euer Anglerglück!

20.07. BOULDER DASH XL 3D

HERSTELLER: REEF ENTERTAINMENT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Für die Xbox 360 (über XBLA) und als PC-Version ist **Boulder Dash XL** bereits erhältlich. Nun soll am 20. Juli eine Umsetzung für den 3DS erscheinen, die mit den fünf verschiedenen Spielmodi Arcade, Puzzle, Retro, Score Attack und Zen für umfangreichen Puzzle-Spaß sorgen dürfte. Insgesamt erwarten euch mehr als 150 mit Fallen und Gegnern gespickte Höhlen, die ihr in den Rollen der beiden Charaktere Rockford und Crystal bewältigen müsst. Dabei gilt es, stets die Zeit im Auge zu behalten!

Genre: Sport | **Entwickler:** Camelot Software Planning | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. Mai 2012

MARIO TENNIS OPEN

Text | Christoph Kraus

Spiel, Satz und Sieg für Super Mario – oder doch nicht? Wir sind als Schiedsrichter live im Pilzkönigreich dabei, um das sportliche Treiben zu analysieren!

3DS

3DS N-ZONE SPIEL DES MONATS

FAQs

Was muss ich über Mario Tennis Open wissen?
Nach **Tennis** (Game Boy), **Mario Tennis** (Game Boy Color), **Mario Power Tennis** (Game Boy Advance) schlägt Mario den gelben Filzball erneut auf einer Mobilkonsole auf. Das Spiel setzt wie die Vorgänger abermals auf eine Mischung aus einsteigerfreundlicher Handhabung und einer hohen Anzahl an Kniffen für all jene, die tiefer in die Materie der Tennissimulation einsteigen möchten.

Gibt es die Rollenspielmodi immer noch?
Nein, die Entwickler von Camelot Software Planning entschieden sich, jegliche Rollenspiel-Elemente ersatzlos zu entfernen. Wir Redakteure bedauern das, weil der Storymodus im Vorgänger auf dem Game Boy Advance ein hohes Maß an Abwechslung auf den Bildschirm brachte. Deshalb reicht es letztlich auch nur für eine Einzelspielerwertung in Höhe von 77 Prozent, nicht aber für den Hit-Stempel.

Was gibt es zur Steuerung zu sagen?
Vor dem Test hatten wir starke Zweifel, ob es gelingen würde, die Bewegungssteuerung des Nintendo 3DS gut ins Spiel einzubinden. Wir können euch jedoch versichern: Es ist tatsächlich geglückt. Zwar greifen wir lieber auf die klassische Kontrollvariante (nur mit dem Digi-Pad und den Aktionstasten – ohne Kippsteuerung) zurück, aber die Handhabung funktioniert zweifellos auch via Neigen ganz gut.

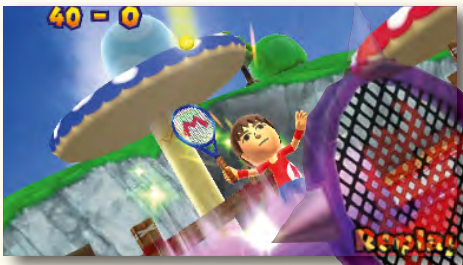
Ist der Mehrspielermodus ebenso gut umgesetzt?
Trefft ihr im echten Leben einen **Mario Tennis Open**-Spieler, der seinen 3DS im Standby-Betrieb mit sich herumträgt, werden eure StreetPass-Spieldaten gegenseitig übertragen. Ihr könnt dann zuhause gegen ihn antreten und Punkte sammeln. Auch Duelle mit bis zu vier Spielern sind möglich – entweder übers Internet oder mit einem bzw. mit mehreren Modulen. Vorbildlich!

Was wird sonst noch alles geboten?
Leider geizen die für die **Golden Sun**-Serie bekannten Entwickler mit jeglichen Spielelementen abseits der herkömmlichen Turnier- und Minispiel-Modi. Erwähnenswert ist höchstens noch der Shop, in dem man seine Tennisspieler mit neuen Outfits ausstatten kann. Diese lassen sich gegen eine bestimmte Anzahl an Münzen eintauschen. Mehr als eine nette Dreingabe ist das jedoch nicht.

KLASSISCHES TENNIS ...

Hält Mario Tennis Open genügend Motivation für Einsteiger und Fortgeschrittene, aber auch Profis bereit? Wir klären auf.

Nintendo-Fans wissen, dass Spiele mit Mario in der Hauptrolle am Anfang praktisch immer ziemlich leicht sind. Dieser Grundsatz gilt auch für **Mario Tennis Open**. Ein gut gemachtes Tutorial weist euch behutsam in das spielerische Grundprinzip des 3DS-Tennisspektakels ein, ohne euch schon in den ersten Spielminuten die Lust am Zocken zu nehmen. Doch wie es sich für eine zünftige Sportsause gehört, steigt der Schwierigkeitsgrad mit der Zeit an, sodass auch langjährige Serienkenner adäquat bedient werden. Das ist auch diesmal nicht anders. Doch ein gravierendes Manko bleibt: Der Rollenspiel-Aspekt, den wir einst an **Mario Power Tennis** für den Game Boy Advance so sehr schätzten, wurde vollständig wegrationalisiert. Als Ausgleich sind – neben Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Yoshi, Daisy, Buu Huu, Bowser Jr., Diddy und Donkey Kong, Waluigi, Wario, Bowser sowie weiteren freischaltbaren Figuren, etwa Knochen-Bowser – immerhin die Miis anwählbar. Ein kleines Trostpflaster, das aber nicht darüber hinwegtäuschen kann, dass für Einzelspieler abseits von klassischen Tennisduellen und Minispielen nicht allzu viel geboten wird.



... ODER DOCH LIEBER MINISPIELE?

Was wäre die Mario Tennis-Reihe ohne ihre Minispiele? Na eben: gar nichts! Hier stellen wir euch die vier Disziplinen vor.

RINGESCHIESSEN

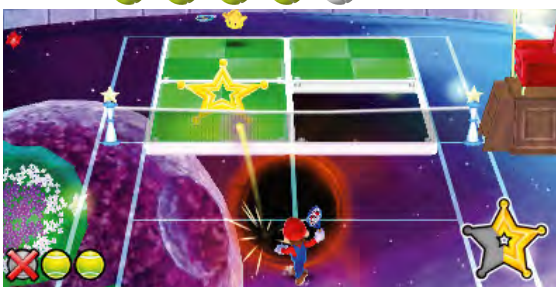
Der Klassiker: Hier kommt es darauf an, Ringe zu erwischen, die alle paar Sekunden auf dem Bildschirm auftauchen. Je mehr ihr davon gleichzeitig trefft, umso schneller wächst euer Punktekonto. Habt ihr die vorgegebene Anzahl an Zählern erzielt, wird eine schwierigere Stufe freigeschaltet. Nicht allzu kreativ, aber durchaus amüsant!

WERTUNG:

GALAKTISCHER BALLWECHSEL

Hier treffen die Geschicklichkeitspassagen von **Super Mario Galaxy** auf die Sportart Tennis: Nacheinander müsst ihr alle fünf Fragmente des Sterns mit dem Bällchen erwischen und anschließend so lange mit dem Luma (dem bekannten Wesen aus Marios Wii-Jump&Run) Ping-Pong spielen, bis eine bestimmte Punktzahl erreicht ist. Lustig!

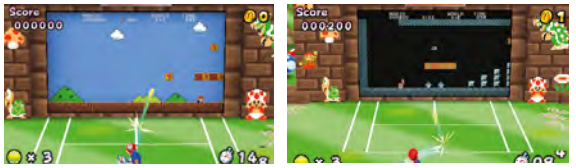
WERTUNG:



SUPER MARIO TENNIS

Was für eine irrwitzige Idee: Nacheinander absolviert ihr die Levels von **Super Mario Bros.** fürs Nintendo Entertainment System (hier im Bild: Levels 1-1 und 1-2) – allerdings mit einem Tennisschläger! Im Klartext heißt das: Schlagt ihr den Filzball etwa in eine Warp-Röhre, gelangt ihr dort hinein. Trefft ihr am Ende die Zielflagge, gilt der jeweilige Abschnitt als gemeistert. Keine Frage: Dieses Minispiel ist wirklich witzig und absolut kreativ!

WERTUNG:



TINTEN-PIRANHA-TRAINING

Achtung, nehmt Reißaus vor den Attacken der fiesen Piranha-Pflanzen: Sie schleudern euch nach dem Zufallsprinzip Tennisbälle und Schlammstücke entgegen – und ratet mal, wann ihr die Wurfgeschosse auf gar keinen Fall annehmen dürft? Exakt: Wenn euch Dreck ins Gesicht geschossen wird. Zudem müsst ihr darauf achten, dass euer Kontrahent den Ball nicht erwischt.

WERTUNG:

ALLES UNTER KONTROLLE?

DIE KLASSISCHE HANDHABUNG

Ob Topspins, Lobs, Stoppbälle, Slices oder gerade Schläge – all diesen Manövern sind jeweils eine oder zwei Tasten zugeordnet. Wer damit nicht viel anfangen kann, der schaltet mit den Schultertasten ein simplifiziertes Bedienfeld auf den Touchscreen. Fortan lassen sich nur noch Lobs, Stoppbälle sowie automatische Schläge mit den Fingern aktivieren. Eine raffinierte Möglichkeit, Einsteigern und Profis gleichermaßen entgegenzukommen!

WERTUNG:

DIE KIPPSTERUERUNG

Neigt ihr die Konsole während des Spielens (!) nach vorne, wird der 3D-Effekt automatisch deaktiviert und ihr betrachtet das Match aus der Ich-Ansicht. Das hört sich nicht nur lässig an, es fühlt sich auch so an! Jede Bewegung der 3DS-Konsole verändert so die Blickrichtung eurer Spielfigur auf dem Bildschirm. Wir favorisieren allerdings trotzdem die klassische Kontrollvariante, bei der das Spielgeschehen vielmehr aus einer höher angeordneten Kameraperspektive zu sehen ist. Dass der Tiefeneffekt beim Spielen mittels Kippsteuerung abgeschaltet wird, beurteilen wir übrigens als sinnvoll. Schließlich kann man ohnehin nicht gleichzeitig die 3D-Grafik genießen und die Konsole neigen.

WERTUNG:

GUT VERNETZT, ABER ...

Ein Sportspiel mit Mario ohne einen zünftigen Mehrspielermodus? Nicht auszudenken! Wir stellen vor, was euch mit vier Teilnehmern erwartet.

Nach **Mario Kart 7** ist noch lange nicht Schluss: Auch **Mario Tennis Open** setzt voll und ganz auf Mehrspieler-Action und lässt vier Spieler mit nur einem Modul gegeneinander antreten. Möglich macht's die Funktion „Download-Spiel": Selbst wer nur einen Freund zu Besuch hat, der das 3DS-Modul besitzt, kann mit ihm – ohne eigene Karte im Schacht – heiße Filzballgefechte bestreiten. Noch prickelnder wird's, wenn ihr euch mit dem Internet verbindet. Dabei ist **Mario Tennis Open** das erste 3DS-Spiel, das eine Verbindung mit dem sogenannten Nintendo Network aufbaut – sozusagen dem Nachfolger der Wi-Fi Connection. Ihr könnt darin gegen registrierte Freunde antreten, Spieler aus Europa herausfordern und euch in der Rangliste empor arbeiten. So muss das sein! Allerdings tröstet das nicht darüber hinweg, dass das Spielprinzip – im Gegensatz etwa zur **Mario Kart**-Reihe – immer gleich aufgebaut ist: Trotz unterschiedlicher Arenen mit unterschiedlichen Bodenbelägen und recht umfangreichen Statistiken kommt die Abwechslung in puncto Gameplay zu kurz. Somit ist auch die Langzeitmotivation bei Nintendos Rennspielserie viel höher. Denn während es etwa bei **Mario Kart 7** etliche verschiedene Umgebungen gibt, spielt es im Prinzip kaum eine Rolle, ob man im Peach-Palast oder im Pilztal seinen Schläger schwingt.

DAS PERFEKTE OUTFIT

Keine Lust, im immer gleichen Dress herumzulaufen? Kein Problem! Wer Tennis spielt, der möchte seinen Vereinskameraden auch zeigen, dass Kleider Leute machen. Auch im Pilzkönigreich ist der Konkurrenzdruck mittlerweile angekommen und so könnt ihr euren Spieler mit diversen Kostümen ausstaffieren. Wer beispielsweise seinen Kontrahenten in einem Mario-Outfit begegnen möchte, der kauft ebendieses im Laden. Wer am liebsten mit Mario-Schweißbändchen auf den Platz geht, dem kann auch dieser Wunsch gegen die Zahlung von Barem erfüllt werden. Ihr seht: Der Geltungsdrang besteht überall!

Die galaktischen Ballwechsel sorgen immerhin für Abwechslung, aber insgesamt vermissen wir mehr solcher außergewöhnlichen Minispiele.

MEINUNG • SEBASTIAN ZELADA

„Ein fast perfekter Tennis-Spaß "

Mein Vorurteil › Als Sport- und Mario-Freak ist **Mario Tennis Open** für mich bestimmt das perfekte Spiel für die Trainingspausen.

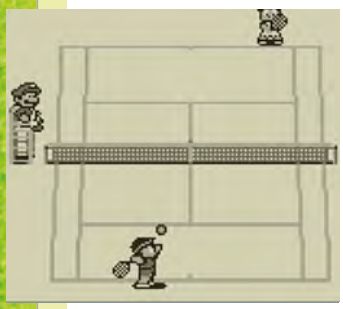
Mario Tennis gehörte schon immer zu meinen Favoriten. Gegen Freunde und im Einzelspieler nach Möglichkeit immer mit Yoshi auf dem Platz, habe ich schon unzählige harte Matches auf dem N64, dem GameCube und der Wii hinter mich gebracht und bin froh, dass der 3DS-Ableger ein würdiger Vertreter der Serie geworden ist. Die Präsentation ist Nintendo-typisch erste Sahne und die gelungene Kippsteuerung erweitert das traditionelle Gameplay sinnvoll: Hat man es erstmal drauf, kann man den Gegner dadurch wunderbar laufen lassen und schlägt präzise Bälle, die schwer erreichbar sind. Zum verwandelten Matchball fehlt aber wie erwähnt der Rollenspielmodus, der für zusätzliche Motivation gesorgt hätte.

PIXELBÄLLE WAREN GESTERN

Diese Seite widmet sich allumfassend allen bisherigen Mario Tennis-Ablegern.

TENNIS (GAME BOY)

Das jüngst im eShop des Nintendo 3DS aufgetauchte **Tennis** ist ein Klassiker für das erste Game-Boy-Modell, der allerdings stark gealtert ist. Die Bällchenduelle machen zwar immer noch Laune, sie sind allerdings aus spielerischer Sicht so gehaltvoll wie eine Partie **Pong**. Zudem ist unser allseits beliebter Mario in diesem Pixel-Oldie lediglich als Schiedsrichter zu sehen, er ist nicht selbst spielbar. Aber vielleicht tat es ihm gut, erst einmal die Regeln einzustudieren und erst dann gegen die Kontrahenten anzutreten? Der Titel kostet im eShop drei Euro – der Preis geht gerade so noch in Ordnung.

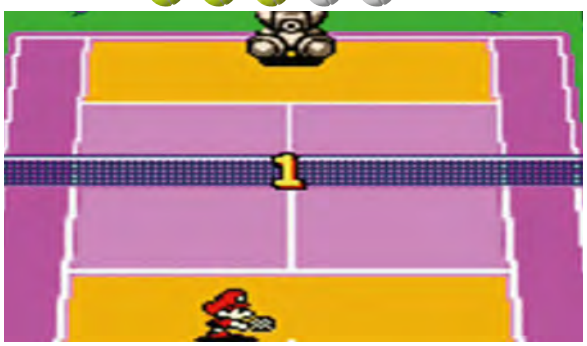


WERTUNG:

MARIO TENNIS (GAME BOY COLOR)

Seit Januar 2001 ist die **Mario Tennis**-Reihe in den Händen des fähigen Entwicklerstudios Camelot Software Planning – und das macht sich stets in einer hohen Qualität bemerkbar. Obwohl der Game Boy Color an sich nur wenig Leistung auf der Platte hat, bestechen die Tennisduelle durch ein erstaunlich abwechslungsreiches Gameplay.

WERTUNG:



MARIO POWER TENNIS (GAMECUBE)

Mit sensationellem Gameplay, raffinierter Steuerung und ausgereiften Minispielen sichert sich **Mario Power Tennis** den Spitzenplatz unter den Sportspielen auf dem GameCube. Das Spiel ist bis heute so beliebt, dass Nintendo vor knapp zwei Jahren sogar eine Neuauflage mit Wii-Fuchtelsteuerung herausgab. In der Redaktion ist der Titel immer noch äußerst beliebt.

WERTUNG:

MARIO'S TENNIS (VIRTUAL BOY)

Bei diesem seltenen Serienvertreter handelt es sich zwar um eines der besten Spiele für den betagten Virtual Boy, aber das muss in diesem Fall nichts heißen – denn die sperrige Konsole mit der 3D-Brille und dem Rot-Schwarz-Bildschirm hat insgesamt nur ungefähr ein Dutzend Spiele hervorgebracht. **Mario's Tennis** ist immerhin ein solider Vertreter des Sportgenres.

WERTUNG:

MARIO TENNIS (NINTENDO 64)

Viele N-ZONE-Leser empfanden die Power-Schläge zwar als zu durchschlagskräftig, aber sei's drum: **Mario Tennis** ist auf dem Nintendo 64 eine wahrhaft spaßige Tennissimulation mit erstaunlich hohem Anspruch, was die Schlagtechniken betrifft. Waluigi hat hier seinen ersten Auftritt. Allerdings sind die Figuren und die Tribünen äußerst polygonarm geraten.

WERTUNG:

MARIO POWER TENNIS (GBA)

Der bislang letzte Serienableger kam heraus, als der Game Boy Micro gerade in aller Munde war. Die Mischung aus Rollenspiel und Tennissimulation ist bis heute auf einer tragbaren Nintendo-Konsole unübertroffen und – das muss man klar sagen – begeistert uns sogar mehr als **Mario Tennis Open** auf dem Nintendo 3DS.

WERTUNG:

ROLLENSPIEL ADE!

Er wäre die Krönung gewesen – aber die Entwickler strichen ersatzlos den Rollenspielmodus, der den Vorgänger so populär machte!

Die größte Stärke von **Mario Tennis Open** ist leider auch die größte Schwäche: Das Nintendo-3DS-Modul bietet kompromisslose Tennis-Matches – abgesehen von vier (wenngleich größtenteils witzigen) Minispielen ansonsten aber recht wenig. Das war früher völlig anders: Auf dem Game Boy Advance bestach **Mario Power Tennis** insbesondere durch den Abenteuermodus. Darin schlüpfte man in die Rolle von speziell für das Spiel erdachten Rollenspielfiguren und kletterte die Karriereleiter empor. Solch auflockernde Elemente fehlen auf Nintendos aktueller Konsole gänzlich – was wir hart kritisieren. Denn immer nur Tennisduelle zu bestreiten ist langfristig betrachtet dann doch nicht gerade der Langzeitmotivation dienlich. Man muss also schon ein beinharter Tennis-Fan sein.

Aus und vorbei: Früher gab's einen Rollenspielmodus, doch der fehlt im neuen Teil auf dem Nintendo 3DS.

Stattdessen dominieren fast ausschließlich klassische Turnier- und Match-Modi, in denen man einen Gegner nach dem anderen ausspielt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Schiebe-Pad, Aktionstasten, Bewegungssteuerung

SONDERFUNKTIONEN
StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-4
ONLINE-SPIEL	1-4

ONLINE-FUNKTIONEN
Online-Matches, Ranglisten

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Mir fehlt die herzhafte Beilage!"

Mein Vorurteil › Bei dieser Serie können die Entwickler von Camelot Software Planning bestimmt nicht viel falsch machen. Oder etwa doch?

Mal angenommen, jemand serviert euch eine heiße Rinderbrühe. Sie schmeckt zwar vorzüglich, aber es sind keine Nudeln darin enthalten. Spätestens nach dem fünften Löffel würde ich mir wünschen, dass der Koch noch eine Beilage dazu serviert. Warum ich euch das erzähle? So ähnlich habe ich mich beim Spielen von **Mario Tennis Open** gefühlt: Die Tennisduelle sind zwar astrein spielbar und machen auch mächtig viel Laune, aber insgeheim hätte ich mir mehr Spielvarianten gewünscht. Immer nur Einzel- und Doppel-Matches sowie Minispiele zu bestreiten, ist mir ein bisschen langweilig. So ist Marios Tennis-Spektakel in erster Linie für Online-Zocker gemacht.

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Tennis im Mario-Stil – witzig und prima spielbar!"

Mein Vorurteil › Wenn Mario über den Tenniscourt flitzt, kann man keine Simulation erwarten! Witziges Gameplay und Spezialtricks stehen im Vordergrund!

Mario Tennis Open hat mir auf Anhieb gut gefallen, obwohl ich eher auf ernsthafte Tennis-Simulationen stehe. Die gelungene Steuerung erlaubt einen problemlosen Einstieg ins Spiel. Wenn ihr eure Gegner aber mit fiesen Tricks und unhaltbaren Bällen schocken möchtet, solltet ihr erst die Fähigkeiten der verschiedenen Charaktere kennen! Und schon mach ich Christoph im Mehrspielermodus fertig!

WERTUNGEN

PRO

- Spaßige Tennis-Matches
- Optionale Kippsteuerung
- Viele freischaltbare Helden
- Vielfältiger Mehrspielermodus
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahmer 3D-Modus
- Rollenspielmodus von früher fehlt
- Nur vier Minispiele

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	84

Genre: Adventure | **Entwickler:** Telltale Games | **Hersteller:** Deep Silver | **Termin:** 20. April 2012

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Text | Thomas Eder

Auf der Wii geht die spannende Geschichte um Marty McFly, Doc Emmet Brown und die DeLorean-Zeitmaschine weiter!

Die drei **Zurück in die Zukunft**-Filme zählen zu den Kino-Highlights der 80er-Jahre und erfreuen sich auch heute noch größter Beliebtheit. Die im US-Städtchen Hill Valley angesiedelte Geschichte um den Teenager Marty McFly, den genialen wie verrückten Wissenschaftler Doc Emmet Brown und dessen Zeitmaschine, mit der die beiden kreuz und quer durch die Zeit reisen, zieht auch nach fast 30 Jahren Jung und Alt in ihren Bann, was letztendlich wohl dazu geführt hat, dass dieses Thema (einmal mehr) in einem Videospiel aufgegriffen wurde.

Kinoreife Story

Was haben Marty und Doc nicht alles in den drei Kinofilmen erlebt: Erst verschlägt es Marty ins Hill Valley der 50er-Jahre, kaum wieder in der Gegenwart angekommen, geht die Reise weiter in die Zukunft des Städtchens und zum krönenden Abschluss müssen sich Marty und Doc im Wilden Westen behaupten. Damit nicht genug: Die Story des aus fünf Episoden bestehenden Spiels knüpft fast immer stimmig an die der Filme an und hält wieder eine Menge Überraschungen bereit. Los geht's mit der Wohnungsauflösung von Doc, der seit einem fehlgeschlagenen Experiment spurlos verschwunden ist. Die Spur führt Marty ins Hill Valley der 30er-Jahre, wo Doc hinter schwedischen Gardinen sitzt. Wie in den Filmen trifft Marty auch gleich wieder auf eine Reihe bekannter Gesichter – so etwa auf Biff Kannan, den ewigen Schurken der Serie, oder auf ein Mädel mit dem Namen Strikland – richtig, die Schwester von Martys cholerischem Schuldirektor aus der Gegenwart! Neben den liebevoll inszenierten Charakteren steckt das gesamte Game voller Anspielungen auf die Filme – ein Genuss für jedermann, der mit den Kinostreifen seine Freude hatte. Weitere Beispiele gefällig? Hier nur zwei Stichworte: Hunde-Fütter-Maschine und Mega-Gitarren-Verstärker! Die Fülle an liebevollen Details ist überwältigend und trägt in Verbindung mit der wirklich gut durchdachten und zur Reihe passenden Story dazu bei, dass man den fünf Episoden des Spiels den ein oder anderen Schnitzer verzeihen kann …

Fast wie das Original: Der virtuelle Marty McFly sieht seinem realen Vorbild, dem Schauspieler Michael J. Fox, sehr ähnlich. Dasselbe gilt für die meisten Figuren!

Gewusst wie: Das Hilfesystem weist euch oftmals den Weg – dabei könnt ihr festlegen, wann und wie oft euch das Spiel unter die Arme greifen soll.

Ein netter Plausch mit Biff: Ein großer Teil des Gameplays besteht darin, sich mit den Figuren im Spiel zu unterhalten und ihnen Infos oder Items zu entlocken.

100 % Point & Click: Mit dem Pointer der Wii-Fernbedienung klickt ihr Personen oder Objekte an, eure Spielfigur bewegt ihr mit dem Steuerkreuz oder dem Nunchuk.

⊕ Klassisches Point & Click

Im Spielverlauf lenkt ihr Marty mit dem Steuerkreuz oder Nunchuk durch die Levels, erkundet die Umgebungen mit dem Pointer, sammelt Gegenstände auf, die ihr andernorts benutzt, und quasselt viel mit den zahlreichen Charakteren, die euch in den verschiedenen Hill Valleys über den Weg laufen. Vor Spielbeginn dürft ihr entscheiden, in welchem Maße euch das Spiel bei den in der Regel wenig anspruchsvollen Rätseln unter die Arme greift – ihr könnt die Frequenz an Hilfestellungen und den Zeitpunkt, wann euch diese Hilfen gegeben werden, selbst beeinflussen. Die Aufgaben sind wie gesagt recht simpel und insgesamt auch eher selten gestreut – der Großteil des Spiels sind Unterhaltungen mit anderen Personen. Ihr löst sozusagen eine Zwischensequenz nach der anderen aus, wobei sich speziell bei der Wii hierbei einige gravierende Probleme offenbaren.

⊖ Technisch unzeitgemäß

Dass das Spiel ursprünglich für den PC entwickelt und nur auf die Wii portiert wurde, merkt man vor allem während der Zwischensequenzen. Diese sind meist sehr ruckelig und werden von starken Einbrüchen bei der Framerate geplagt – stellenweise sind nicht einmal die Mundbewegungen der Spielfiguren mit den Sprechern synchron. Schlampig beschreibt die technische Umsetzung wohl am besten, denn wie wir alle wissen, ist die Wii zu weit mehr in der Lage, als uns mit **Zurück in die Zukunft** geboten wird. Aber wenigstens ist der charmante Grafikstil des Spiels nett anzusehen und auch die Sprecher (englisch und deutsch) haben sich ordentlich ins Zeug gelegt und klingen wie die echten Schauspieler. Im Falle von Doc durfte sogar die Synchronstimme der Filmvorlagen ran! Technisch muss man sich also auf ein sehr durchwachsenes Spielerlebnis einstellen, doch kommen Freunde der Filmvorlage trotzdem – je nach Spielweise – auf 10–15 Stunden gute Unterhaltung. Wer allerdings nicht dem Charme der Filme verfallen ist oder diese gar nicht kennt, sollte sich trotz des fairen Preises von circa 20 Euro den Kauf des Spiels erst einmal überlegen! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Luft hat keine Grenzen? Die charmante Inszenierung und die vielen liebevollen Details entschädigen zum Teil für die miese technische Umsetzung.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Selten hab ich so oft gerne ein Auge zugedrückt!“

Mein Vorurteil › Ich bin skeptisch, ob die Entwickler die Story wirklich stimmig mit der Handlung der legendären Kinofilme verknüpfen können.

Als Kind der 80er finde ich die **Zurück in die Zukunft**-Filme einfach nur genial und habe sie daher allesamt mehrfach gesehen. Vom Spiel habe ich mir insgesamt wenig erwartet, was zumindest in Hinsicht auf die technische Umsetzung berechtigt war – selten habe ich in einem Spiel bei einer dermaßen schlampigen Umsetzung so oft gerne ein Auge zugedrückt. Das liegt vor allem an der sehr guten und meist stimmigen Story – die vielen quer im Spiel verteilten, liebevollen Details ließen mir das Herz höher schlagen. Ich frage mich, wie viele – oder wie wenige – Minuten ich das Geruckel wohl ertragen hätte, wenn ich noch keinen der drei Kinostreifen gesehen hätte …

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Schönes Point&Click-Gameplay
- ⊕ Stimmige Story mit vielen Details
- ⊕ Liebevolle, charmante Inszenierung
- ⊕ Gutes Hilfe-System
- ⊕ Fairer Preis

CONTRA

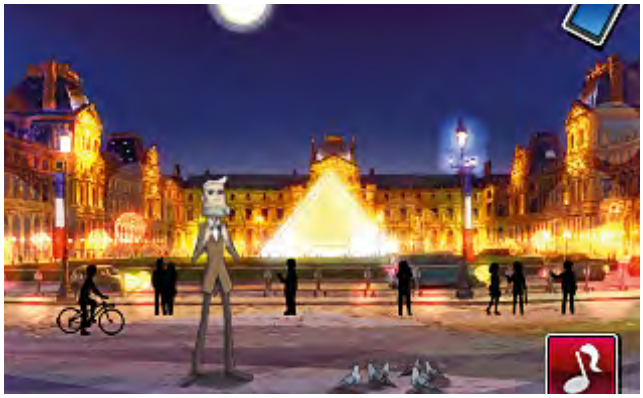
- ⊖ Starke Ruckler
- ⊖ Geringer Wiederspielwert

GRAFIK 5

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--



Ausgebufft: Um in den Louvre zu kommen, zieht Raphaël alle Register.

Ausgefeilt: Auch die vielen Nebencharaktere sind liebevoll gestaltet.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 05. April 2012

RHYTHM THIEF & DER SCHATZ DES KAISERS

Text | Sebastian Zelada

SEGA hat mit Spielen wie Space Channel 5 schon öfter ein Händchen für Musikspiele bewiesen. Und auch Rhythm Thief ist ein toller Vertreter des Genres!

Der junge Raphaël wurde vor einigen Jahren von seinem Vater sitzengelassen und schlägt sich zusammen mit seinem treuen Hund Fondue als Meisterdieb Phantom R durchs Leben. Einige Jahre zuvor wurde der Sarg von Napoleon Bonaparte von einem geschickten Langfinger gestohlen und ist seitdem ebenso wie Raphaëls Vater spurlos verschwunden. Eine Münze mit einem sonderbaren Zeichen bringt den Nachwuchs-Kunstdieb jedoch auf eine neue Spur. Das Armband der Tiamat, ein altes babylonisches Artefakt und Teil der Mesopotamien-Ausstellung im Louvre, zeigt genau das gleiche Symbol, welches in den Groschen geprägt ist. Sofort macht sich Raphaël alias Phantom R auf den Weg, das Meisterwerk zu entwenden – nicht ohne dabei in jugendlicher Überheblichkeit vorher selbst die Behörden zu warnen. Während Inspektor Vergier von der Pariser Polizei in der Zeitung von einem PR-Stunt des Phantom R spricht und ankündigt, ihn festzunehmen, um den Diebstählen ein Ende zu setzen, entspinnt sich eine interessante, jedoch niemals wirklich Überraschungen bietende Geschichte um Raphaël, das mysteriöse Symbol und Ereignisse, die das Schicksal von Paris zu ändern drohen.

Bester Freund: Raphaels Hund Fondue weicht keinen Schritt von dessen Seite.

✪ Zeichnerisches Meisterwerk in schöner Optik

Ihr macht euch sogleich in die Straßen von Paris in Richtung Louvre und macht euch auf den Weg, euren Coup zu landen. Dabei wird auf dem oberen Bildschirm des 3DS eine Straßenkarte gezeigt, durch die ihr Raphaël mittels Schiebepad oder Digi-Kreuz manövriert. Der untere Bildschirm zeigt euch die jeweilige Straße, Kreuzung oder den Platz, an dem ihr steht, in Nahaufnahme. Die Orte sind dabei ebenso liebevoll gezeichnet wie die Nebenfiguren und die Hauptcharaktere. Die Optik ist ohnehin eine der größten Stärken des Spiels. Die in tollem 3D präsentierten Zwischensequenzen sind wunderschön gezeichnet und strotzen vor Details. So sind beispielsweise die Artikel einer Zeitung, die nur kurz im Bild zu sehen ist, komplett (in Französisch) ausgeschrieben und kein hieroglyphisches Gekritzel. Während in den Erkundungspassagen ausschließlich gezeichnete Figuren und Hintergründe zum Einsatz kommen, ist die 3D-Cel-Shading-Grafik der Action- und Tanz-Einlagen nicht ganz auf der Höhe. Sie flimmert etwas und steht optisch zurück.

⊕ Toller Sound

Neben der Grafik ist erwartungsgemäß der Sound die große Stärke des Spiels. Die grandiose und stilvolle Musik verbreitet eine tolle Atmosphäre und passt wunderbar zur Szenerie. Egal ob Hauptmelodie, Hintergrundmusik diverser Räumlichkeiten, die schmissigen Stücke der Tanz-Passagen oder die Untermalung der Zwischensequenzen: Kein Song ist schlecht, viele zaubern euch ein kleines Grinsen ins Gesicht und in den allermeisten Fällen ertappt ihr euch beim Mitwippen. Die englischen Synchronsprecher sind sehr professionell und hauchen den sympathischen Figuren Leben ein. Es ist zwar schade, dass es keine deutsche Sprachausgabe gibt, doch die deutschen Untertitel und Texte sind gelungen und witzig.

⊕ ⊖ Gute Steuerung, aber nervige Gyroskop-Passagen

Womit wir beim Kern des Spiels wären: dem Gameplay. Im Wesentlichen besteht **Rhythm Thief** aus drei Elementen: Dem Abenteuerteil, in dem ihr in Adventure-Manier per Point & Click mit den Charakteren in den Pariser Straßen interagiert und redet, den Rhythmus- und den Puzzle-Spielen. Während die Puzzle-Spiele meist recht einfach zu meistern sind und euch vor keine allzu große Herausforderung stellen sollten, haben es die Rhythmus-Konterparts in sich. Das liegt jedoch weniger am Schwierigkeitsgrad – dieser ist wie generell im Spiel leicht bis moderat – und auch nicht an der eigentlich sehr guten Steuerung, sondern eher an der Tatsache, dass das Bewertungssystem schwer nachvollziehbar ist. Es reicht von A, was natürlich der Bestnote entspricht, bis E. Nun kann es aber sein, dass ihr bis kurz vor Schluss eines Tanzabschnitts perfekt getanzt habt und durch ein paar kleine Fehler in den letzten Sekunden von einer A-Wertung auf ein C heruntergestuft werdet. Es gibt zwar Schlimmeres, doch hier hätte SEGA ruhig eine etwas andere Grundlage schaffen können. Schwerer wiegen da schon die aufgesetzten Gyroskop-Passagen, die sich lange nicht so gut steuern lassen wie die sehr präzise zu handhabenden Touchpen- und Button-Abschnitte. Hier scheint es fast, als hätte man das Feature nur des Features wegen eingebaut und nicht um einen spielerischen Mehrwert zu schaffen.

⊕ ⊖ Spaßiges Hauptspiel und anspruchslose Nebenaufgaben

Die zehn Kapitel umfassende Story beschäftigt euch gut und gerne für mindestens ebensoviele Stunden und wird dabei nur selten fad. Zudem gibt es einige Nebenaufgaben zu lösen. So sind in den Rhythmusspielen Medaillen zu gewinnen, welche in Läden gegen spezielle Gegenstände eingelöst werden können. Außerdem finden aufmerksame Rhythmus-Diebe in der Stadt Kisten, die ebenfalls Medaillen oder Musikdaten der Hintergrundmusik enthalten. Dazu muss man jedoch die Umgebung per Touchpen genau durchsuchen, was schnell in Stocher-Orgien ausartet, da die Kisten meist einfach irgendwo im Bildschirm versteckt sind und erst durch Draufklicken sichtbar werden. Das wird mit der Dauer zwar etwas langweilig, spült jedoch Geld in die Kasse und aktiviert nette Boni. Daneben gibt es auch einige Zusatzaufgaben, in denen es meist darum geht, einen Gegenstand oder ein Geräusch zu finden. Hier nimmt euch das Spiel jedoch schon fast zu sehr an der Hand und gibt euch die Fundorte praktisch vor. Das macht die Nebenaufgaben oft unnötig leicht. Sehr schön hingegen ist die Tatsache, dass bei jedem neuen Spielstart die bisherige Geschichte von Raphaël noch einmal in (überspringbaren) Rückblenden zusammengefasst wird. Optimal, wenn man längere Zeit nicht zum Spielen gekommen ist und der gespeicherte Spielstand schon eine Weile zurückliegt. Speichern kann man übrigens fast jederzeit. Ein Klick mit dem Touchpen auf ein Symbol oben rechts auf dem Touchscreen genügt und schon sichert man entweder den Spielstand oder kann bereits gespielte Tanz- oder Puzzle-Herausforderungen nochmals erleben. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Touchpen, Buttons, Gyroskop

SONDERFUNKTIONEN
StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Déjà-vu: Lädt man seinen Spielstand, wird die Story zusammengefasst.

MEINUNG • SEBASTIAN ZELADA

„Stimmungsvoller Genre-Mix für Musikfreunde“

Mein Vorurteil › SEGA war ja schon immer für irre Ideen gut. Aber ein Anime-Langfinger-Tanzspiel mit Adventure- Elementen?! Das kann doch nichts werden!

Musikspiele … damit kann man mich eigentlich wirklich nicht hinterm Ofen hervorlocken. Widerwillig stopfte ich das Modul in den 3DS und zu meinem Erstaunen waren meine Bedenken nach nicht einmal einer Minute weggeblasen. Atmosphärisch zieht SEGA hier alle Register und erfreut Augen und Ohren mit schönster Anime-Grafik und astreinen Musikstücken, die perfekt zum Paris-Flair des Spiels passen. Die ungewöhnliche Mischung der Tanz- und Adventure-Passagen sorgt für Abwechslung und Kurzweile und die – zugegeben recht platte – Story ist zusammen mit den sehr sympathischen Charakteren interessant genug, um euch bis zum Schluss an den Handheld zu fesseln. Die überflüssigen Gyroskop-Passagen und der einfache Schwierigkeitsgrad hätten aber wirklich nicht sein müssen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Wunderschöne Präsentation
- ⊕ Stimmungsvolle Grafik
- ⊕ Stilvoller Soundtrack
- ⊕ Sympathische Charaktere
- ⊕ Präzise Steuerung …

CONTRA

- ⊖ … außer mit Gyroskop
- ⊖ Sehr einfach
- ⊖ Banale Story

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	70

Flipper-Paradies: In der Spielhalle stehen sieben Tische zur Wahl.

Gar nicht lustig: Rudy, der **FunHouse**-Clown, beleidigt euch.

Genre: Simulation | **Entwickler:** FarSight Studios | **Hersteller:** Bigben Interactive | **Termin:** 24. April 2012

PINBALL HALL OF FAME
THE WILLIAMS COLLECTION

Text | Sebastian Zelada

Die Pinball-Experten von Williams bringen originalgetreues Flipper-Feeling auf den 3DS – mit allen Vor- und Nachteilen.

Flipper-Automaten waren früher groß in Mode. Mittlerweile verstaubt der eine oder andere Automat in Pilsstuben oder Bowlingbahnen. Wer wirklich gerne Flipper spielt und keinen Platz hat, sich selbst einen der sperrigen Automaten in die eigenen vier Wände zu stellen, sucht heutzutage nach anderen Möglichkeiten. In diesem Fall empfiehlt sich ein Blick auf **Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection**: Sieben Flipper-Automaten der bekannten Marke Williams (inzwischen umbenannt in WMS) wurden hier original- und detailgetreu umgesetzt.

Authentisches Feeling

Was man von Flipper-Automaten auch halten mag, hier bekommt man sie so, wie man sie aus der Spielhalle kennt. Insgesamt stehen dem Spieler im Arcade-Modus von vornherein alle sieben Tische zur Verfügung. Im Herausforderungsmodus gilt es, durch das Erreichen von vorgegebenen Punktzahlen zum nächsten Tisch fortzuschreiten. Daneben sorgt ein Turniermodus mit offiziellen Regeln für Authentizität. Die Tische sind ihren echten Vorbildern haargenau nachempfunden und bergen für Flipper-Enthusiasten stundenlange Unterhaltung und knackige Herausforderungen. Auch der typische Spielhallensound ist recht gut gelungen – die verschiedenen Tische haben alle ihre originalen und individuellen Soundeffekte. Für Flipper-Freaks besonders interessant: Durch Schütteln (Tilt) des Automaten könnt ihr die Kugel in ihrer Richtung etwas beeinflussen, ganz wie in echt. Wer jedoch zu stark an der Maschine rüttelt, schneidet sich ins eigene Fleisch, da sich die He-

Fortschrittlich: Der **Black Knight**-Automat glänzte seinerzeit mit vielen Neuerungen.

DIE AUTOMATEN

GORGAR: 1979

Der erste sprechende Pinnball-Automat der Welt war im Jahre 1979 eine echte Sensation in den Spielhallen. Ganze sieben Wörter hat die Maschine auf dem Kasten und gab dazu einen Herzschlag-Sound von sich, dessen Frequenz sich erhöhte, je länger man spielte.

Produzierte Einheiten: **14.000**

BLACK KNIGHT: 1980

Black Knight führte das Bonus-Ball-Konzept ein, das dem Spieler mit der höchsten Punktzahl zusätzliche Spielsekunden gewährte. Dazu kam Magnasave, welches durch Magneten verhinderte, dass die Kugel aus dem Spiel fällt. Einmal benutzt, musste man es durch Punktesammeln wieder reaktivieren.

Produzierte Einheiten: **13.075**

SPACE SHUTTLE: 1984

Nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Pinball-Automaten des Herstellers Sega, der in der damaligen Zeit ganz groß im Automatengeschäft vertreten war. Flipper-Design-Guru Steve Ritchie verriet übrigens, dass seine Stimme in Space Shuttle zu hören ist. Also: Sperrt die Lauscher auf!

Produzierte Einheiten: **7.000**

PIN BOT: 1986

Pin Bot wurde zu seiner Markteinführung als „die ultimative Maschine" beworben. Der abgefahrene Flipper mit Weltraumthematik erfreute sich in den Spielhallen großer Beliebtheit. Insgesamt ein erfolgreicher Automat, der genau zwölftausendundein Mal produziert worden ist.

Produzierte Einheiten: **12.001**

bel des virtuellen Automaten dann kurzzeitig abschalten und die Kugel verloren ist.

⊕ ⊖ Abwechslung(?)

Flipper-Freunde bekommen etwas geboten: Die einzigartigen Sounds und Themen der jeweiligen Flipper unterscheiden sich stark und bringen im Rahmen der Möglichkeiten eine gewisse Abwechslung in das Kugelgekloppe. Beim Taxi-Tisch gibt es beispielsweise Kunden, die nach einem fahrbaren Untersatz in Form der Flipper-Kugel rufen. Jeder der sieben Automaten stellt euch zudem vor andere Aufgaben: Mal müsst ihr die Buchstaben C.A.B. aktivieren (Taxi), um den Punktemultiplikator zu erhöhen, mal müsst ihr in eine Schlangengrube schießen, um Boni zu erhalten (Gorgar). Beim Space-Shuttle-Tisch gilt es dann wieder, die drei oberen Rollziele zum Leuchten zu bringen, um den Bonusmultiplikator zu erhöhen. Das wäre dann aber im Großen und Ganzen alles, was an Abwechslung geboten wird. Zählt ihr euch nicht zu den absoluten Pinball-Liebhabern, sollte euch bewusst sein, dass sich das Spielprinzip der verschiedenen Automaten natürlich nicht großartig verändert. Lediglich die Möglichkeit, sich mit einem Mitspieler an einem Flipper abzuwechseln und zu duellieren, sorgt in den Mehrspielerpartien für zusätzlichen Spaß. Wer mag, kann den 3DS übrigens auch auf den Kopf stellen und so im Umkehrmodus spielen. Das sieht zwar irgendwie cooler aus, ist jedoch durch die schwerer erreichbaren Schultertasten schlechter zu spielen und so kaum empfehlenswert.

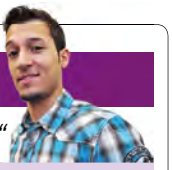
Lizenzprobleme: Die brünette Schönheit des Taxi-Flippers war einst von Marilyn Monroe inspiriert.

⊖ Teils seltsame Physik

Auch wenn euch die Option gewährt wird: Lasst den 3D-Regler aus! Der Effekt ist nicht nur bodenlos schlecht integriert, das Spiel leidet dann unter Framerate-Problemen und gerät ins Ruckeln – zwar nicht stark, aber genug, um euch auf die Nerven zu gehen. Ab und an passiert es zudem, dass die Physik des Spiels uns einen Streich spielt. Die Kugel scheint plötzlich leichter als zuvor zu sein und schießt durch einen kleinen Anstupser quer über den ganzen Flipper. Für Gelegenheitsspieler sicher kein großes Manko, doch Pinnball-Fans werden sich darüber gehörig ärgern können. Last, but not least hätte ich mir eine Sache ganz besonders gewünscht: ausführliche Hintergrundinfos mit Bildergalerien zu den Automaten und deren Geschichte. ■

Stürmisch: Der **Whirlwind**-Tisch hat sich der Wetter-Thematik verschrieben.

MEINUNG • SEBASTIAN ZELADA



„Launiges Pinball-Best-of mit kleinen Schwächen“

Mein Vorurteil › Pinball-Tests habe ich früher in Spielezeitschriften übersprungen. Die virtuellen Umsetzungen waren mir stets ein Graus!

Ich gebe zu: Ich war nie ein großer Pinnball-Fan. Ab und an nach ein paar Bierchen eine Runde in der Kneipe ums Eck zocken, das war das höchste der Gefühle. Wer wie ich kein Flipper-Fan ist, wird diesen Test jedoch eh nicht gelesen haben. Somit bleibt nur zu sagen: Hier bekommt man, was man erwartet. Detailgetreue Pinball-Action, die jedoch hinter den Konsolen-Fassungen der PS3 und Xbox 360 zurückbleibt, die beide weniger mit Physik-Problemen zu kämpfen haben. Wer mobil flippern will, greift bedenkenlos zu und wird mit der Klassiker-Sammlung sicherlich glücklich.

TAXI: 1988
Das erste Pinnball-Spiel, das vier Spielern ermöglichte, gegeneinander anzutreten und die Highscores zu vergleichen. Ursprünglich zeigten die ersten Automaten eine Marilyn-Monroe-Lookalike, die aber – um Lizenzkosten zu sparen– nach kurzer Produktionszeit durch die brünette und unbekannte Lola ersetzt wurde.
Produzierte Einheiten: **Unbekannt**

WHIRLWIND: 1990
Während es in **Whirlwind** dank des Wetter-Themas ziemlich stürmisch zugeht und regelmäßig Tornadowarnungen aus den Lautsprechern dröhnen, eroberte der Flipper die Spielhallen nicht gerade im Sturm. Dennoch macht der Tisch Spaß und hat sich seinen Platz in der **Williams Collection** redlich verdient!
Produzierte Einheiten: **7.300**

FUNHOUSE: 1990
Hier empfängt euch mit dem bösen Clown Rudy ein echtes Schreckgespenst, das die Aktionen des Spielers meist recht unwirsch kommentiert und bei Mehrspielerduellen versucht, den jeweils Spielenden zu entmutigen. Passend dazu der damalige Werbeslogan „The game is watching you!“.
Produzierte Einheiten: **10.750**

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Standard
Tasten, Schiebepad, Touchpen, Gyroskop	
SONDERFUNKTIONEN	
Umkehrmodus	

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO
- ⊕ Detailgetreue Automaten
- ⊕ Original-Sounds
- ⊕ Sieben Flipper
- ⊕ Turniermodus

CONTRA
- ⊖ Spielbedingt abwechslungsarm
- ⊖ Schlechte 3D-Grafik
- ⊖ Kaum Extras
- ⊖ Physik-Probleme

GRAFIK 4
SOUND 6
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	77

Actionreich: Aktionen wie Schüsse oder Grätschen werden hübsch animiert.

Schock: Die Schule des Teams wurde von den Aliens komplett zerstört.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Level 5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 18. Mai 2012

INAZUMA ELEVEN 2 FEUERSTURM & EISSTURM

Text | Sebastian Zelada

Nach dem großen Erfolg des Erstlings steht nun bereits der zweite Teil auf dem Platz und ist zum Anstoß bereit.

Seit dem Sieg beim Football Frontier im ersten Teil hat die Inazuma Eleven um Kapitän und Hauptfigur des Spiels Mark Evans nicht mehr zusammen trainiert. Sie sind nun zwar das beste Team des Landes, doch wenn sie wie die Inazuma-Veteranen Legenden werden wollen, liegt noch ein gewaltiger Schritt vor ihnen. Gerade als sie ihr Training wieder aufnehmen wollen, hört die Elf einen gewaltigen Krach, der aus der Richtung ihrer Schule zu kommen scheint – das Lehrinstitut liegt in Schutt und Asche! Fiese Aliens greifen sämtliche Fußball-Akademien des Landes an und drohen damit, die Weltherrschaft an sich zu reißen, wenn es die Menschen nicht schaffen sollten, in einem Fußballspiel gegen sie zu gewinnen. Doch selbst die stärksten Mannschaften haben scheinbar keine Chance gegen die übermächtigen fußballerischen Fähigkeiten der Außerirdischen und so liegt es an Mark, aus 1.500 Spielcharakteren die besten Fußballer des Landes zu rekrutieren, um im finalen Spiel die Erde zu retten.

Chancenlos: Das erste Spiel gegen die Aliens kann nicht gewonnen werden.

Fußball mit dem Touchpen

Auf dem Weg durch die spannend inszenierte Geschichte erkundet ihr Städte, unterhaltet euch mit den Bewohnern, oder kauft euch neue Ausrüstung, um nach und nach mehr über die Außerirdischen zu erfahren und eure persönliche Top-Mannschaft zu rekrutieren. Auf den Straßen und in den Ortschaften begegnen euch dabei aber auch unzählige feindlich gesinnte Fußballmannschaften, die es im Vier-gegen-vier-Modus zu schlagen gilt. Hier gilt es, einfach nur das erste Tor zu schießen. Dazwischen gibt es auch immer wieder Bosskämpfe, die elf gegen elf ausgetragen werden. Diese Spiele haben im Gegensatz zu den kleinen Matches zwei Halbzeiten, dauern deutlich länger und müssen nach Ablauf der Zeit gewonnen sein. Per Touchpen dirigiert ihr in den Partien die Laufwege eurer Spieler, weist sie an, gegnerischen Tacklings oder Grätschen auszuweichen, Passwege zuzustellen oder sich im Zweikampf durchzusetzen, und feuert, wenn ihr nah genug am Tor seid, entweder satte Schüsse ab oder hebt das runde Leder gekonnt über den Torwart. Das geht nach kurzer Eingewöhnungszeit flott von der Hand und macht eine Menge Spaß. Nach und nach erlernen eure Spieler zudem spezielle Techniken wie die Himmelshand von Torhüter Mark, die das Spiel auch taktisch anspruchsvoller machen, da nicht jeder Spieler alle Spezialmanöver beherrscht. Im Falle eines Sieges erhaltet ihr

Feuersturm & Eissturm – brauche ich beide?

Definitiv nicht! Da beide Versionen des Spiels nur minimalen Unterschiede in der Geschichte aufweisen, reicht es, wenn man sich für eine Fassung entscheidet. Manchen Mitstreitern wird in der einen Version mehr Platz eingeräumt als in der anderen und einige Figuren sind wichtiger beziehungsweise unbedeutender, doch wirkt sich das nicht großartig auf den Story-Verlauf aus. Fies ist jedoch, dass es pro Modul nur einen Speicherslot gibt. So muss man das Spiel komplett durchspielen beziehungsweise den Spielstand löschen, um neu anfangen zu können, oder sich ein zweites kaufen.

Außerirdisch: Gegen die Schnelligkeit der Aliens scheint kein Kraut gewachsen.

Einzelgespräch: Mark dankt Axel für seine Unterstützung.

„Es geht um Teamgeist und Zusammenhalt!“

Erfahrungspunkte für eure Spieler (Items wie Mineralwasser oder Müsliriegel) und verbessert so allmählich Elan und Teamgeist eurer Mannschaft. Hier offenbart sich auch einer der wenigen Kritikpunkte des Spiels: Deutliche Siege sind meist viel zu einfach zu erreichen und schwierige Matches sind relativ selten.

⊕ Tolle Präsentation, perfekte Synchronisation

Der DS ist schon ein wenig in die Jahre gekommen, doch trotzdem sieht **Inazuma Eleven 2** schick aus. Die Spielegrafik ist solide und schön anzusehen und in den Fußballspielen wird jede eurer ausgeführten Aktionen in einer schönen, kurzen 3D-Zwischensequenz gezeigt. Besonders hervorzuheben sind die toll gezeichneten Zwischensequenzen, die die Handlung vorantreiben und qualitativ sehr hochwertig sind. Alles andere wäre auch verwunderlich, gibt es doch unter anderem auch eine TV-Serie zum Spiel. Auf der akustischen Seite bestechen die wunderbare Synchronisation mit tollen Sprechern, die makellose Übersetzung der Bildschirmtexte ins Deutsche und die schönen Musikstücke, die es schaffen, die bedrohliche Atmosphäre perfekt einzufangen.

⊕ Elf Freunde müsst ihr sein!

Teamgeist und Zusammenhalt ist eines der großen Themen von **Inazuma Eleven 2**. So abgedreht die Hintergrundgeschichte um die Alien-Invasion ist, so irdisch sind die Probleme, die eure Fußballspieler in den etwa 25 Stunden Spielzeit beschäftigen. Da geht es um Zwiste in der Mannschaft, um Zusammenhalt unter Geschwistern oder auch um das große Ziel, gemeinsam Erfolge zu feiern und sich trotz unterschiedlicher Ansichten zusammenzuraufen und einen gemeinsamen Weg zu finden. Das gibt dem Spiel Seele und hebt **Inazuma Eleven 2** zusammen mit den liebevollen Charakteren – und dank des durchgeknallten Fußball-Alien-Themas – aus dem Genre-Allerlei positiv hervor. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	Spielertausch unter Freunden

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1–4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • SEBASTIAN ZELADA

„Ein Fußballfest für Animefreunde!“

Mein Vorurteil › Eine Art **Kickers** zum Selberspielen? Das wollte ich schon als Kind zu gerne! Also nichts wie raus auf den virtuellen Fußballplatz!

Wer in seiner Jugend die **Kickers** oder **Captain Tsubasa** gesehen hat, der weiß, wie sehr man sich damals gewünscht hatte, selbst Teil der coolen Fußballmannschaften zu sein. Umso mehr begeistert mich die **Inazuma Eleven**-Serie, in der man selbst in die Action eingreifen kann, um mit den Spielern Mark Evans, Wallside oder Timmy mitzufiebern. Zudem ist das Ganze auch noch so charmant umgesetzt und spielerisch ausgefeilt, dass ich gerne einige Stunden damit verbringe, die Erde durch Kombinationen und Dribblings vor der drohenden Alien-Invasion zu bewahren. Im Grunde ist es wie ein Pokémon für Fußballfans. Gerade für fußballverrückte Mädels und Jungs bis 14 Jahren dürfte dieser Titel genau das Richtige sein! Nur auf die ganz Kleinen könnte die Alien-Thematik doch etwas verschreckend wirken.“

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Fußball und Rollenspiel
- ⊕ 1-a-Synchronisation
- ⊕ Schön inszeniert
- ⊕ Lange Spielzeit

CONTRA

- ⊖ Geldmacherei durch zwei Versionen
- ⊖ Für erfahrene Spieler zu leicht
- ⊖ Für die Jüngsten u. U. zu düster
- ⊖ Nur ein Speicherslot

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	82

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Nintendo-Wii-Spiele!

ACTION

1.
Muramasa: The Demon Blade
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!

2. **Sin & Punishment 2**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3. **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

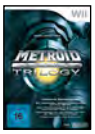
ADVENTURE

1.
Zack & Wiki
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.

2. **Geheimakte Tunguska**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %

3. **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

EGO-SHOOTER

1. 
Metroid Prime Trilogy
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!

2. **Metroid Prime 3: Corruption**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3. **Call of Duty: Black Ops**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

JUMP & RUN

1.
Super Mario Galaxy 2
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!

2. **Super Mario Galaxy**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

3. **New Super Mario Bros. Wii**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

RENNSPIEL

1.
Mario Kart Wii
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!

2. **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3. **SSX Blur**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

SIMULATION/STRATEGIE

1.
Pikmin 2 (NPC!)
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation!

2. **Pikmin (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3. **Animal Crossing: Let's go to the City**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

ACTION-ADVENTURE

1.
Zelda: Skyward Sword
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!

2. **Zelda: Twilight Princess**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %

3. **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

BEAT 'EM UP

1.
Super Smash Bros. Brawl
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!

2. **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

3. **TMNT Smash-up**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1.
Tetris Party DeLuxe
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!

2. **Wario Ware: Smooth Moves**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

3. **Rayman Raving Rabbids 2**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1.
Rock Band 2
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.

2. **Guitar Hero 5**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

3. **Guitar Hero: World Tour**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

ROLLENSPIEL

1.
Fire Emblem: Radiant Dawn
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.

2. **Monster Hunter Tri**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3. **Xenoblade Chronicles**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1.
Mario & Sonic bei den …
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!

2. **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %

3. **Pro Evolution Soccer 2011**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarze/Weiße Edition
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

3DS-Games im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für den Nintendo-3D-Handheld auf einen Blick!

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: ACTION

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Tales of the Abyss
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: SPORT

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: SIMULATION

Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: STRATEGIE

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 94 %

Mario Kart 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Skylanders: Spyro's Adventure
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Bit.Trip Saga
Spielspaß: 75 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012
Spielspaß: 74 % | Genre: Sport | Hersteller: Sega

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

One Piece Unlimited Cruise SP
Spielspaß: 74 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Need for Speed: The Run
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

James Noir's Hollywood Crimes
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Schlag den Raab: Das 2. Spiel
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Cartoon Network: Jetzt geht's rund!
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man Party 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Landwirtschafts-Simulator 2012 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Simulation | Hersteller: Astragon

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Winter Sports 2012: Feel the Spirit
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Cars 2
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

Carnival: Wilder Westen 3D
Spielspaß: 55 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: 2K Games

Alarm für Cobra 11 3D
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainmant

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 **MARIO PARTY 9**
Entwickler: NDCube
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/12
Spielspaß: 85 %
Hut ab: **Mario Party 9** hält weiterhin die Poleposition der Wii-Verkaufscharts.

2 **JUST DANCE 3**
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: -

3 **ZUMBA FITNESS 2**
Entwickler: 505 Games
Hersteller: 505 Games
Test in: -
Spielspaß: -

4 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94 %

5 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/09
Spielspaß: 94 %

6 **POKÉPARK 2: DIE DIMENSION DER WÜNSCHE**
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/12
Spielspaß: 74 %

7 **ZUMBA FITNESS**
Entwickler: 505 Games
Hersteller: 505 Games
Test in: N-ZONE 5/11
Spielspaß: -

8 **SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE**
Entwickler: Activision
Hersteller: Activision
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 77 %

9 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**
Entwickler: Sega
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 86 %

10 **Wii PARTY**
Entwickler: Namco Bandai
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/11
Spielspaß: 76 %

TOP 10 LESER (Wii)

1 **THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 93 %
Zelda: Skyward Sword bleibt auch in diesem Monat das beliebteste Wii-Spiel der N-ZONE-Leserschaft.

2 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94 %

3 **THE LAST STORY**
Entwickler: Mistwalker
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/12
Spielspaß: 80 %

4 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94 %

5 **PANDORA'S TOWER**
Entwickler: Ganbarion
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/12
Spielspaß: 81 %

6 **SUPER MARIO GALAXY 2**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/10
Spielspaß: 96 %

7 **MARIO PARTY 9**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/12
Spielspaß: 85 %

8 **XENOBLADE CHRONICLES**
Entwickler: Monolith Soft
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 09/11
Spielspaß: 85 %

9 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**
Entwickler: Sega
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 86 %

10 **RAYMAN ORIGINS**
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 87 %

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 **MARIO POWER TENNIS**
Entwickler: Camelot
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/09
Spielspaß: 87 %
Mit dem Wii-Spiel hat sich die Redaktion fleißig auf die 3DS-Version vorbereitet.

2 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94 %

3 **THE LAST STORY**
Entwickler: Mistwalker
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/12
Spielspaß: 80 %

4 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94 %

5 **PANDORA'S TOWER**
Entwickler: Ganbarion
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/12
Spielspaß: 81 %

6 **THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 93 %

7 **RAYMAN ORIGINS**
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 87 %

8 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**
Entwickler: Sega
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 86 %

9 **ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT**
Entwickler: telltale Games
Hersteller: Deep Silver
Test in: N-ZONE 06/12
Spielspaß: 70 %

10 **MARIO PARTY 9**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/12
Spielspaß: 85 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94 %
Mario Kart 7 erobert die Spitze der 3DS-Verkaufscharts zurück!

2 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 90 %

3 **KID ICARUS: UPRISING (3DS)**
Entwickler: Sora
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/12
Spielspaß: 82 %

4 **NEW SUPER MARIO BROS.**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/06
Spielspaß: 90 %

5 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**
Entwickler: Sega
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/12
Spielspaß: 74 %

6 **POKÉMON SCHWARZE EDITION**
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 93 %

7 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/11
Spielspaß: 90 %

8 **POKÉMON WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 93 %

9 **NINTENDOGS + CATS (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/11
Spielspaß: 80 %

10 **LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2012 3D (3DS)**
Entwickler: Giant Software
Hersteller: Astragon
Test in: N-ZONE 05/11
Spielspaß: 63%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94 %
Mario Kart 7 ist der 3DS-Dauerbrenner bei der N-ZONE-Leserschaft.

2 **KID ICARUS: UPRISING (3DS)**
Entwickler: Sora
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/12
Spielspaß: 82 %

3 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 90 %

4 **RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)**
Entwickler: Capcom
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 02/12
Spielspaß: 88 %

5 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/11
Spielspaß: 90 %

6 **METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D (3DS)**
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 86 %

7 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**
Entwickler: Sega
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/12
Spielspaß: 74 %

8 **PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS**
Entwickler: Level 5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 88 %

9 **POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 93 %

10 **MARIO KART DS**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/05
Spielspaß: 94 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 **MARIO TENNIS OPEN (3DS)**
Entwickler: Camelot
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/12
Spielspaß: 84 %
Das neuste **Mario**-Sportspiel hat das Team in seinen Bann gezogen.

2 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94 %

3 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 90 %

4 **KID ICARUS: UPRISING (3DS)**
Entwickler: Sora
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/12
Spielspaß: 82 %

5 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/11
Spielspaß: 90 %

6 **RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)**
Entwickler: Capcom
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 02/12
Spielspaß: 88 %

7 **METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D (3DS)**
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 86 %

8 **TETRIS (3DS)**
Entwickler: Tetris Online Inc.
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 85%

9 **PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS**
Entwickler: Level 5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 88 %

10 **PINBALL – HALL OF FAME (3DS)**
Entwickler: Tetris Online Inc.
Hersteller: Bigben Interactive
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 85 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 21. Vielen Dank für eure Teilnahme!

FINAL-FANTASY-EINKAUFSFÜHRER

Text I Uwe Hönig Diesmal präsentieren wir euch an dieser Stelle eine praktische Zusammenstellung aller Nintendo-Games aus dem Final-Fantasy-Universum!

DIE HAUPTSERIE AUF DEM DS

Auf dem DS gibt es nur zwei Remakes von Teil drei und vier der **Final Fantasy**-Hauptserie. Wenn euer DS über einen GBA-Modulschacht verfügt, könnt ihr über diesen Umweg noch ein paar weitere **Final Fantasy**-Klassiker genießen (siehe Seite 69: Game Boy Advance)!

Final Fantasy IV

Wie das Remake des Vorgängers hat auch **Final Fantasy IV** für den Nintendo DS eine runderneuerte Optik spendiert bekommen. Das japanische Original ist seinerzeit auf dem Super Nintendo Entertainment System erschienen und führte die Serie mit einem deutlich spürbaren Techniksprung und einer gelungenen Story erfolgreich ins 16-Bit-Zeitalter.

WERTUNG: ●●●●●●●●●○

Final Fantasy III

Final Fantasy III für den DS glänzt mit neuer Optik! Schließlich wurde das Original in Japan bereits 1990 auf der 8-Bit-Konsole NES veröffentlicht und wirkt in der ursprünglichen Fassung sehr altbacken.

WERTUNG: ●●●●●●●●○○

ABSEITS DER HAUPTSERIE (DS)

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

Ein stark vereinfachtes Kampf- und Level-System sowie die recht biedere Story sorgen bei **Final Fantasy**-Veteranen für Stirnrunzeln. Jüngere Rollenspielfans dürften aber dennoch ihren Spaß an dem grafisch gelungenen Game haben!

WERTUNG: ●●●●●●●●○○

Final Fantasy XII: Revenant Wings

Bei **Revenant Wings** handelt es sich um den direkten Nachfolger des PS2-Abenteuers **Final Fantasy XII**. Allerdings wird nicht die übliche Rollenspielkost geboten, sondern Echtzeitstrategie vom Feinsten!

WERTUNG: ●●●●●●●●●○

Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift

Final Fantasy Tactics ist eine Nebenserie, bei der sich alles um strategische Kämpfe dreht. Der DS-Ableger bietet mehr als 100 Stunden fesselnden Spielspaß in rundenbasierten Auseinandersetzungen in isometrischer Ansicht.

WERTUNG: ●●●●●●●●●○

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time

Im Gegensatz zu den meist rundenbasierten **Final Fantasy**-Rollenspielen bietet die **Crystal Chronicles**-Nebenserie ein actionbetontes Echtzeitkampfsystem und setzt den Schwerpunkt auf einen coolen Mehrspielermodus für bis zu vier Zocker gleichzeitig!

WERTUNG: ●●●●●●●●●○

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

Crystal Chronicles: Ring of Fates setzt auf einen äußerst actionreichen Spielablauf und kann im kooperativen Storymodus mit bis zu vier Spielern gleichzeitig per Drahtlosverbindung gezockt werden.

WERTUNG: ●●●●●●●●●○

Final Fantasy Fables: Chocobo Tales (DS)

Chocobo Tales ist eindeutig auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten und enthält ein auf Duellkarten basierendes Kampfsystem sowie über 40 Minispiele. Kids freuen sich, während ernsthafte Rollenspieler eher mit seichter Unterhaltung rechnen müssen.

WERTUNG: ●●●●●●○○○○

FINAL FANTASY FÜR Wii

Für die Wii stehen lediglich drei Spiele der Hauptserie über die Virtual Console zur Verfügung. Außerdem kann eine Umsetzung des japanischen Handy-Abenteuers **Final Fantasy IV: The After Years** über WiiWare heruntergeladen werden. Jedoch ist das Spiel in fast ein Dutzend Episoden unterteilt, die jeweils extra bezahlt werden müssen – also ein ziemlich teures Vergnügen!

FINAL FANTASY IV: THE AFTER YEARS

REST VOM FEST

Wii WARE

SPIELETITEL	KURZ UND BÜNDIG	URTEIL
FF Crystal Chronicles: My Life as a Darklord	Coole Optik und Strategieelemente	
Final Fantasy IV: The After Years	Teurer Download der einzelnen Kapitel	
Crystal Defenders R2	Tower-Defense mit FF-Charakteren	
Crystal Defenders R1	Tower-Defense mit FF-Charakteren	
FF Crystal Chronicles: My Life as a King	Verwaltet euer eigenes Königreich	

FF CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A DARKLORD

VIRTUAL CONSOLE

SPIELETITEL	KURZ UND BÜNDIG	URTEIL
Final Fantasy	Teil 1 der Erfolgsserie in Originaloptik	
Final Fantasy II	In Japan als Final Fantasy IV erschienen	
Final Fantasy III	In Japan als Final Fantasy VI erschienen	

FINAL FANTASY III (US) BEZIEHUNGSWEISE FINAL FANTASY VI ➡

GAME BOY ADVANCE

SPIELETITEL	KURZ UND BÜNDIG	URTEIL
Final Fantasy VI Advance	Zeitloser RPG-Klassiker und einer der besten Teile der Hauptserie	
Final Fantasy V Advance	Umfangreicher Rollenspielklassiker als gelungene Mobilversion	
Final Fantasy IV Advance	Im Gegensatz zum DS-Remake gibt's hier Originalgrafik aufs Auge	
Final Fantasy I & II: Dawn Of Souls	Die ersten beiden Teile der legendären Spieleserie als Doppelmodul	
Final Fantasy Tactics Advance	Grandiose GBA-Portierung des brillanten PlayStation-Klassikers	

ABSEITS DER HAUPTSERIE (Wii)

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

Ein großer Umfang und das actionreiche Gameplay sind die Highlights von **The Crystal Bearers**. Die Nachteile des chaotischen Kampfsystems werden durch eine toll gestaltete Welt ausgeglichen.

WERTUNG:

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes Of Time

Das Spiel ist sowohl für Wii als auch für den DS verfügbar. Jedoch ist die Wii-Umsetzung eine 1:1-Umsetzung des DS-Abenteuers und kann grafisch nicht im Geringsten mit **The Crystal Bearers** mithalten.

WERTUNG:

Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon

Rundenbasierte Kämpfe, taktische Kartenduelle, schöne Optik und das bewährte **Final Fantasy**-Jobsystem machen **Chocobo's Dungeon** zu einem vollwertigen Rollenspiel nicht nur für Einsteiger!

WERTUNG:

Diesen Murks braucht niemand. Ein gutes, aber nicht überragendes Spiel Ein Hochkaräter, den man sich anschauen sollte

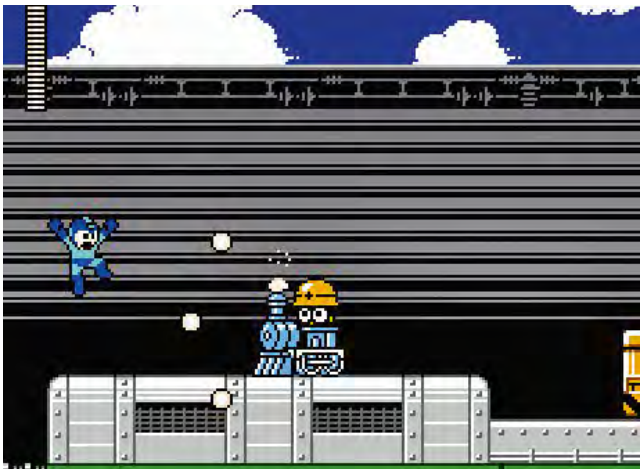
Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text | Christoph Kraus

MEGA MAN 5

Art: Virtual Console | **Genre:** Action | **Entwickler:** Capcom | **Termin:** 29. März 2012 | **Preis:** 500 Nintendo Points

Der blaue Bomber kann‘s immer noch!



Das Gegnerdesign ist mal wieder äußerst einfallsreich geraten …

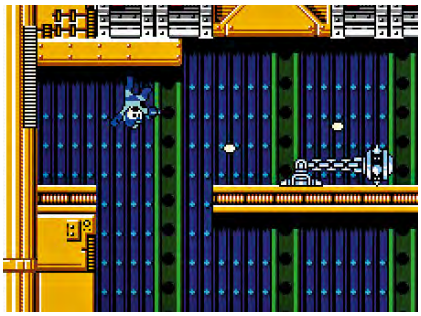
… wie man auch anhand dieser Spielszene unschwer erkennen kann.

Jetzt mal ehrlich: Würde es einem Fußball-Fan in den Sinn kommen, auf den nächsten Stadionbesuch zu verzichten, nur weil er bereits vorher viele andere Spiele hautnah in der Südkurve mitverfolgt hat? Natürlich nicht! Und genauso verhält es sich auch mit den Liebhabern der **Mega Man**-Reihe: Die haben mit Sicherheit schon zigfach den Stinkstiefel Dr. Wily in die Flucht geschlagen und tun es dennoch immer wieder! **Mega Man 5** bietet im Grunde genommen nichts anderes als die Vorgänger der Reihe: Abermals muss der blaue Bomber acht Bosse plätten – diesmal sind es Stone Man, Gravity Man, Crystal Man, Charge Man, Napalm Man, Wave Man, Star Man und Gyro Man – und anschließend das Panzer-Gefährt von Dr. Wily dorthin bringen, wo es hingehört: auf den Metallcontainer. Die Levels an sich strotzen erneut vor knackigen Herausforderungen. In einem Areal müsst ihr euch nicht nur gegen Roboter wehren und überdimensionalen Stachelketten ausweichen, sondern auch die Gesetze der Schwerkraft beachten: So reißen euch bestimmte Felder nach oben in die Luft, während euch andere zurück auf den Boden der Tatsachen führen. Für genügend spielerische Abwechslung ist also gesorgt.

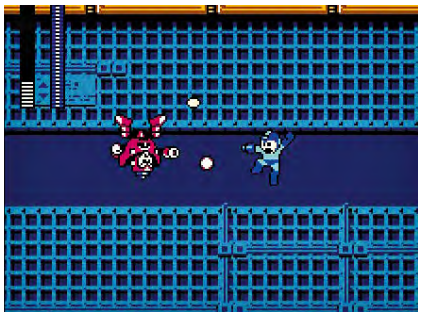
Andere Megamänner sind besser

Es gibt an **Mega Man 5** nur zwei Kritikpunkte – die allerdings nur eingefleischte Kenner der Serie stören dürften. Erstens: Das Spiel überrascht nicht mehr so sehr wie die Vorgänger und auch in puncto Leveldesign hinkt es den vorherigen Episoden hinterher, allen voran dem brillanten zweiten Teil. Zweitens: Die Gehörgänge von Retrozockern werden zwar abermals mit fetten 8-Bit-Bässen verwöhnt, allerdings ist der Ohrwurmfaktor deutlich geringer als früher. Aber das extrem fesselnde Gameplay und der hohe Nostalgie-Faktor lassen uns doch alle über diese Makel hinwegsehen, oder etwa nicht?

WERTUNG 8 VON 10



Im Level von Gravity Man wehrt sich Mega Man gegen die Gesetze der Schwerkraft …



… und hat am Ende alle Hände voll zu tun, den Boss zur rechten Zeit zu erwischen.

Im Dschungel macht dem Bomber ein Tiger zu schaffen.

Text | Sebastian Zelada

RUSH RUSH RALLY RACING

Art: WiiWare | **Genre:** Rennspiel | **Entwickler:** Senile Team | **Termin:** 19. April 2012 | **Preis:** 900 Points

Liebevolle Huldigung für die Micro Machines

Wir schreiben das Jahr 1996. Mit **Micro Machines** für den Game Boy zockte der Verfasser dieser Zeilen sein allererstes Videospiel und erinnert sich auch heute noch gut an drei Dinge: die einfache, aber detailverliebte Grafik, der hohe Schwierigkeitsgrad sowie der besondere Charme, der für stundenlange Unterhaltung sorgte. All diese Erfolgszutaten sind auch in **Rush Rush Rally Racing** enthalten, auch wenn der neun Euro teure Titel nicht so kindlich aufgemacht ist wie das Kultspiel aus dem Hause Codemasters – so kann man auf der Wii etwa auch Passanten überfahren. Die schnelle Renn-Action wird dabei mit einem treibenden 80er-Synthie-Soundtrack untermalt. Das macht – hat man sich an die heutzutage ungewohnte Vogelperspektive gewöhnt – größtenteils einen Riesenspaß, frustet hier und da aber auch, da man extrem aufpassen muss, um sich in den zahlreichen Streckenbegrenzungen nicht zu verheddern. Aber das war damals bei **Micro Machines** nicht anders und trotzdem konnte man irgendwie nicht davon lassen.

WERTUNG 8 VON 10

Das Wüstenrennen überrascht mit einem wüsten Streckenverlauf.

Die Umgebungen des Spiels sind durchaus liebevoll gestaltet.

STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS

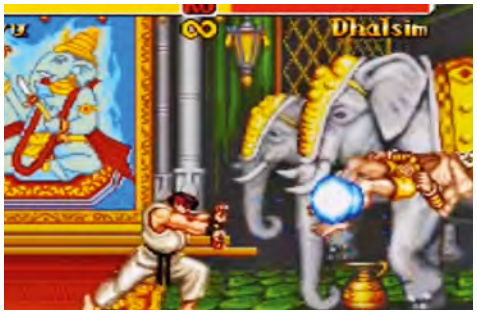
Art: Virtual Console | **Genre:** Beat 'em up | **Entwickler:** Capcom | **Termin:** 12. April 2012 | **Preis:** 800 Points

Street Fighter für die Welt!

Nachdem vor Kurzem **King Of Fighters '97** erschien, schiebt Nintendo nun die Mega-Drive-Version von **Super Street Fighter II: The New Challengers** hinterher. **Street Fighter**-typisch wird einem spielerisch hochwertige Kost serviert, Virtual-Console-typisch sind Sound und Grafik natürlich von gestern. 16 Kämpfer stehen zur Auswahl, darunter selbstverständlich die Veteranen Ryu und Ken. Man bekommt, was man erwartet (was in diesem Fall durchaus gut ist), Überraschungen bleiben jedoch aus. Doch halt! Eine tolle Neuerung hat der Titel zu bieten und die hat es in sich. Der jetzt eingebaute Online-Modus lässt euch gegen Retro-Prügler aus der ganzen Welt antreten. Wenn das mal kein Kaufanreiz für Prügelspielkenner ist!

WERTUNG 8 VON 10

Der Indianer T-Hawk ist ein harter Brocken.



Was wäre ein **Street Fighter** ohne Ryu? Na eben: nichts!

KURZ ERINNERT

LYLAT WARS

In Ermangelung an Spielen, die im Wii-Shop auftauchen, setzen wir unsere junge Tradition fort und stellen euch Titel vor, die zwar nicht neu, dafür aber richtig gut sind. Diesmal: **Lylat Wars**! Schon der legendäre Satz „Do a barrel roll!" von Hauptfigur Fox McClouds Flügelmann (oder besser: Flügelhasen) Peppy O' Hare ist wohl jedem Zocker ein Begriff. Die nützliche Flug-Rolle rettet euch im actionge-ladenen N64-Weltraum-Shooter mehr als einmal den Fuchsschwanz. Das vierköpfige Star-Fox-Team muss das Lylat-System ein weiteres Mal vor den Allmachtsfantasien und der Armee des irren Wissenschaftlers Andross retten. Auch heute noch begeistern die Nintendo-typisch perfekte Steuerung, die sympathischen Charaktere und die nie enden wollenden Ballerorgien, die jedoch so spannend und abwechslungsreich verlaufen, dass es niemals langweilig wird. Grandiose Bossfights, verschiedene Missionsverläufe und eine spannend inszenierte Story lassen euch das Spiel wieder und wieder durchspielen. Der grandiose Soundtrack untermalt die Weltraum-Oper perfekt. Allen Grafik-Fetischisten legen wir aber ganz klar die Neuauflage des Titels für den Nintendo 3DS ans Herz. SZ

Art: Virtual Console | **Genre:** Action
Termin: 20. April 2007 | **Preis:** 1.000 Points
WERTUNG 9 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Christoph Kraus

THE LEGEND OF ZELDA

Art: Virtual Console I **Genre:** Action-Adventure I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** 12. April 2012 I **Preis:** 5 Euro

Zurück zu Links Ursprüngen!

Bei voller Energie hat das Schwert eine sehr große Durchschlagskraft.

Ihr seht schon: Allzu abwechslungsreich sind die Gebiete leider nicht.

Wir alle lieben **The Legend of Zelda**. Allerdings meinen wir damit eher die langjährige Reihe als Gesamtkunstwerk, nicht so sehr das Seriendebüt für das Nintendo Entertainment System. Denn an Links allererstem Abenteuer hat der Zahn der Zeit mächtig genagt. Das fällt schon in den ersten Spielminuten auf, als man sich in einer riesigen Welt wiederfindet, die derart komplex ist, dass man sich rasch verläuft. An die altbackene Grafik und die einfache Steuerung gewöhnt man sich schnell, auch das spartanische Spielprinzip nimmt man, wie es ist. Schließlich ist das Ur-**Zelda** mit seinem hohen Alter von einem Vierteljahrhundert schon fast ein Pixel-Methusalem.

Schlecht gealtert

Vor allem zwei Aspekte stoßen dem Zocker von heute bitter auf. Erstens: Das Spiel ist viel zu wirr gestaltet. Es gibt keine Hinführung ans Kampfsystem und keine einleitenden Dialoge – man wird also regelrecht ins kalte Wasser geworfen. Das ist insofern bitter, als der Streifzug durch die Prärie von Hyrule definitiv Spaß macht. Die Tempel – wenn man sie überhaupt findet – sind zwar herausfordernd, aber niemals unmöglich. Das gilt leider nicht für so manche Rätsel, die dermaßen verzwickt sind, dass man sich fragt, wer um alles in der Welt auf deren Lösung kommen soll. Da gibt es etwa eine Stelle im Spiel, an der Link vor einer Wand steht, an der es auf den ersten Blick kein Weiterkommen gibt. Der Clou: Ihr gelangt dort in ein verstecktes Areal, wenn ihr Link in Richtung Mauer bewegt, so als gäbe es dort gar keine Barriere. Schwups, schon kommt ihr auf wundersame Art und Weise weiter. Da muss man erst einmal drauf kommen! Wir halten also fest: **The Legend of Zelda** ist zwar immer noch ein wirklich gutes Action-Adventure … allerdings nur, wenn ihr viel Geduld mitbringt, um euch in den teils sehr unverständlichen Spielverlauf einzuarbeiten.

WERTUNG 7 VON 10

Hoher Anspruch: Wetten, dass Link diesen Tempel nicht auf Anhieb schafft?

Achtung: Hinter dieser unauffälligen Statue verbirgt sich ein Geheimgang!

Text | Christoph Kraus

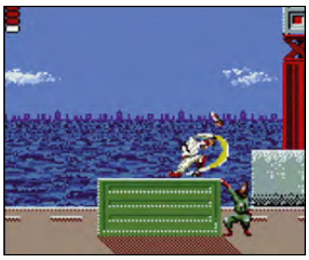
SHINOBI

Art: Virtual Console | **Genre:** Action | **Entwickler:** Sega | **Termin:** 29. März 2012 | **Preis:** 4 Euro

Ein Retro-Zock nach Maß!

Wir erinnern uns: Der Game Gear wurde im Herbst 1990 in Japan veröffentlicht und galt als Segas bunte Antwort auf den tristen Game Boy, der bekanntlich nur über einen Schwarz-Weiß-Bildschirm verfügt. Wie wir heute wissen, hat sich die Farbkonsole trotz überlegener Technik nie gegen den grauen Spieljungen von Nintendo durchgesetzt. Dass es nicht unbedingt an den Spielen lag, beweist insbesondere **Shinobi**. Das Actionspiel besticht nach wie vor durch flottes Gameplay mit simpler Zwei-Tasten-Steuerung – mehr als springen und schlagen müsst ihr nicht tun. Vier Levels hören sich zwar nicht gerade viel an, bieten aber genügend Herausforderungen. Denn um den Wald-, Asphalt- und Hafen-Abschnitt jeweils zu beenden, müsst ihr fast jede Gegnerplatzierung in- und auswendig kennen. Vorzüglich: Ihr könnt wahlweise mit gestreckter Darstellung oder in Original-Game-Gear-Bildschirmabmessungen zocken, optional sogar mit dem berühmt-berüchtigten Unschärfe-Effekt von einst. Zweiter positiver Aspekt: Im Gegensatz zu früher geht der Konsole nicht schon nach zwei Stunden der Saft aus! Die übrigen Game-Gear-Klassiker, die es im eShop gibt – **Dragon Crystal** und **Sonic the Hedgehog: Triple Trouble** – können **Shinobi** bei Weitem nicht das Wasser reichen. Das gilt für nahezu alle relevanten Faktoren: Spielspaß, Technik und Leveldesign.

Die Wasserdarstellung ist für die damaligen Verhältnisse beeindruckend geraten.



Nonstop-Prügeln: Am Hafen kommt fast schon Bud-Spencer-Flair auf.

WERTUNG 8 VON 10

Text | Christoph Kraus

SPEEDTHRU: POTZOL'S PUZZLE

Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Keys Factory | **Termin:** 05. April 2012 | **Preis:** 6 Euro

Überzeugt das etwas andere Tetris?

Klar, **Tetris** kennt jeder: Mit dem Drehen von Würfeln, Längsblöcken und schiefen Steinchen dürfte jeder Nintendo-Fan – wenn er nicht schon damit aufgewachsen ist – zumindest irgendwann im Laufe seiner Zocker-Laufbahn in Berührung gekommen sein. **Speedthru: Potzol's Puzzle** hebt das altbekannte Spielprinzip in die dritte Dimension: Nacheinander plumpsen vorgegebene Klötzchen von oben auf ein Blockgebilde mit festen Aussparungen herab. Eure Aufgabe ist es nun, die Blöcke so in alle Himmelsrichtungen zu drehen, dass sie durch die Platte hindurch passen. Ein straffes Zeitlimit macht die scheinbar simple Aufgabe jedoch mit fortschreitender Spielzeit zu einer großen Herausforderung. Zwar ist der sechs Euro teure Titel prinzipiell eine gute Investition, doch das Original ist dennoch viel fesselnder, was nicht zuletzt an dessen Simplizität liegt.

WERTUNG 7 VON 10

Aufgepasst! Den lilafarbenen Block müsst ihr unten einsetzen.

Ohne Drehen passt der Klotz nicht in die Aussparung.

KURZ ERINNERT

I MUST RUN!

Hier ist der Name Programm: Um die Frau der Spielfigur zu retten, muss man sich so schnell wie möglich den Weg ins Stadtzentrum bahnen. Nur auf sich selbst angewiesen, rennt man über Dächer, Baukräne, durch U-Bahn-Stationen oder ein Gefängnis. Die insgesamt sechs Levels sind durchaus schön gestaltet. Wer durch den Story-Modus gerannt ist und nicht genug hat, der kann sich im Highscore-Modus austoben und Rekorde aufstellen. Alles in allem ein nettes Hüpfspiel, das mit gerade einmal zwei Euro erfreulicherweise auch den Geldbeutel schont. SZ

Art: DSiWare | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 12. April 2012 | **Preis:** 2 Euro
WERTUNG 7 VON 10

ESCAPE TRICK: CONVENIENCE STORE

Vorweg: Alle Nicht-Adventure-Fans können gleich mit dem Lesen aufhören. Und selbst für Fans gilt: Besonders gut ist die dritte Auflage von **Escape Trick** nicht. Oft gibt es keine Anhaltspunkte, was zu tun ist, und durch die schlechte Steuerung hängt der Spielfortschritt vom Zufall ab, da ihr womöglich mit wichtigen Gegenständen nicht interagieren könnt, wenn ihr nicht exakt auf die vom Spiel vorgesehene Stelle klickt. Immerhin steht euch ein Notebook zur Verfügung, auf dem ihr Schnappschüsse der Umgebung speichern und Notizen dazu machen könnt. Kauft euch von dem Geld lieber einen Notizblock. SZ

Art: DSiWare | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 12. April | **Preis:** 2 Euro
WERTUNG 4 VON 10

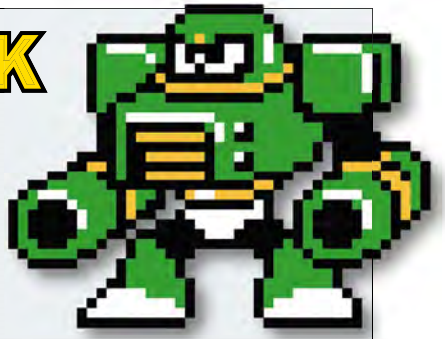
TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über die Wertung des 3DS-Actionspiels **Kid Icarus: Uprising** diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Wir widmen uns beispielsweise den Endbossen aus der bekannten **Mega Man**-Reihe.

DIE MEGA-MAN-CHRONIK



Diese Bosse hat der blaue Bomber schon alle geplättet!

Auch wenn uns Capcom noch immer auf **Mega Man 11** warten lässt – ob es überhaupt kommt, ist sogar recht ungewiss –, freuten wir uns zumindest im Wii-Shop-Kanal auf das fünfte Abenteuer des Actionhelden. Zur Feier des Tages haben wir alle Bosse der bisherigen traditionellen Serien-Episoden hier dokumentiert. Dabei berücksichtigen wir nur die Ableger, die mit den Ziffern 1 bis 10 benannt sind.

MEGA MAN: Damals musste der Actionheld sechs Bosse plätten – fortan acht.

MEGA MAN 2: Die Fortsetzung gehört für die N-ZONE-Redaktion immer noch zum besten Serienableger.

MEGA MAN 3: Schon 1990 kam der nächste Streich fürs Nintendo Entertainment System heraus.

MEGA MAN 4: Wie man sieht, hat sich an der Aufmachung und am Spielprinzip nichts geändert.

MEGA MAN 5: Die fünfte Episode der Reihe kam 1993 heraus, als längst das Super Nintendo auf dem Markt war.

MEGA MAN 6: Das sechste Abenteuer des blauen Bombers kam in Europa erst gar nicht mehr heraus.

MEGA MAN 7: Im Super-NES-Seriendebüt waren zwar anfangs nur vier Bosse anwählbar, doch weitere vier folgten, nachdem man die ersten besiegt hatte.

MEGA MAN 8: Auf der PlayStation krempelte Capcom die Aufmachung dezent, aber sichtbar um.

MEGA MAN 9: Mehr als 15 Jahre später trumpfte die Fortsetzung der Serie als WiiWare-Titel auf.

MEGA MAN 10: Auch der zehnte Teil hatte nichts von seiner Faszination verloren.

DAS LERNT MAN NUR IN GAMES!

Nicht nur das Leben bringt einem etwas bei …

Früher wies uns unsere Mutter darauf hin, dass wir aus hygienischen Gründen keine Lebensmittel essen sollten, die schon einmal mit dem Fußboden in Kontakt kamen. Videospiele lernen uns seit jeher das Gegenteil: Sammelt jede Nahrung auf, die ihr in die Hände kriegt, ganz egal wo die kulinarischen Köstlichkeiten schon einmal gelegen haben. Schließlich geht es in den meisten Games ums nackte Überleben – und Essen füllt den eigenen Lebensbalken rasch wieder auf. Dies ist freilich nicht die einzige Weisheit, die wir interaktiven Unterhaltungsmedien sei Dank in unseren Köpfen verinnerlicht haben. Online-Redakteur Max Falkenstern hat für euch Lektionen zusammengestellt, die man praktisch nur beim Zocken erlernt.

Rote Fässer = Achtung, Lebensgefahr!

Ein Klassiker: Wenn wir Spieler irgendwo rote Fässer erblicken, schrecken wir einen Augenblick zurück und entfernen uns blitzschnell. Denn in den meisten Videospielen – und das mussten wir alle schmerzhaft lernen – geht von den entsprechend farbig gekennzeichneten Behältnissen Lebensgefahr aus. Ein falscher Schuss oder unvorsichtige Berührung und die Dinger gehen in einer gewaltigen Explosion hoch. Und wehe, ihr steht dann in unmittelbarer Nähe!

Händler kaufen einem gerne alles ab

Wer im richtigen Leben seinen alten Plunder loswerden möchte, muss schon auf den Flohmarkt gehen oder das Zeug in einem Internetauktionshaus versteigern. Eine hundertprozentige Verkaufsgarantie gibt es freilich nicht. Anders in vielen Computer- und Videospielen, wo euch Händler mit offenen Armen empfangen und euch alles abkaufen, was ihr ihnen vor die Nase haltet. Fleißige Sammler von jedwedem Krimskrams werden so im Nu zu digitalen Millionären.

In jeder Kiste eine Belohnung!

Mutwillige Zerstörung fremden Eigentums wird in den meisten Games nicht nur toleriert, es ist sogar überlebensnotwendig. Denn in jeder Kiste, Vase und jedem Karton – so die ungeschriebene Regel – könnte sich ein nützlicher Gegenstand befinden. Munition zum Beispiel. Oder Arzneimittel. Aus ebenjenem Grund ist kein Behältnis vor uns sicher. Die Umsetzung dieser Praktik ist in der Realität übrigens nicht zu empfehlen.

Die erste Vermutung ist fast immer falsch

Beim Spielen von **Super Mario Bros.** haben wir eine wichtige Lektion gelernt: Das Objekt der Begierde ist selten dort, wo man es zuallererst vermutet. Der wohl berühmteste Klempner der Welt hat bei der Suche nach seiner geliebten Prinzessin zahlreiche Burgen auf den Kopf gestellt. Doch am Ende stellte sich immer wieder heraus, dass sich die holde Maid in einem ganz anderen Schloss befindet.

Im Schatten ist man komplett unsichtbar

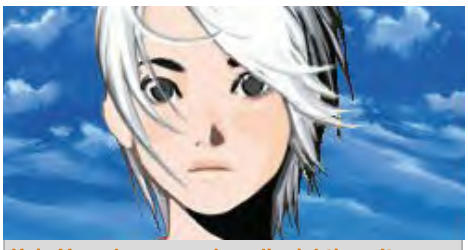
Schurken begeben sich häufig im Schutze der Nacht auf Diebestour. Wen wundert's? Schließlich kann man die Verbrecher dann nicht so leicht entdecken. Völlig unsichtbar machen können sich die Ganoven jedoch nicht, zumindest nicht in unserer Welt. Games wie **Splinter Cell** zeichnen da ein ganz anderes Bild. Wer sich zum Beispiel in Zeldas Schlossgarten von **Ocarina of Time** hinter einer Hecke fortbewegt, bleibt unerkannt. Selbst dann, wenn die Wache eigentlich die Schritte hören sollte.

Nimm alles mit, du kannst es tragen!

Die Tragekapazität ist im richtigen Leben stark eingeschränkt. Wir können uns mit einem Rucksack aushelfen und zusätzlich noch Tüten in die Hand nehmen. Damit hat es sich aber auch schon. Deshalb müssen wir vorab ganz genau entscheiden, was wir wohin mitnehmen. Nicht so die Helden aus **Resident Evil 4 (dt.)**: Sie können mit Leichtigkeit ihren ganzen Haushalt mitschleppen. Ganz schön praktisch!

Vom Boden essen ist in Ordnung

Unsere Eltern haben uns dazu angehalten, ja nichts vom Boden zu essen. Um möglichen Krankheitserregern keine Chance zu geben, kommt das heruntergefallene Brötchen oder das Würstchen eben in den Müll. Ein ganz anderes Bild vermitteln uns Computer- und Videospiele. Hier geht man mit dem Verzehr entsprechender Nahrung keinerlei Risiko ein. Im Gegenteil: So ein leckerer Hamburger (hier im Bild ein Ausschnitt aus **Kid Icarus: Uprising** für den Nintendo 3DS), der auf der Straße liegt, heilt alle Wunden!



Kein Vorankommen ohne die richtigen Items

Adventures wie **Another Code** folgen bestimmten Gesetzmäßigkeiten, die wir erst einmal verinnerlichen mussten. Wenn es zum Beispiel an einer bestimmten Stelle einfach nicht mehr weitergeht, sollte man alle Items in dem Inventar ausprobieren. Hilft das nicht weiter, kann es eigentlich nur einen Grund für das Scheitern geben: Ihr habt irgendwo vergessen, einen wichtigen Gegenstand aufzulesen. Das echte Leben ist bekanntlich komplizierter.

RAKUGAKIDS

Ein Prügelspiel mit drolligen Manga-Figuren, soll das ein Witz sein? Leider nein!

Auf dem Nintendo 64 gibt es Jump & Runs wie Sand am Meer. Auch Ego-Shooter hat die betagte 64-Bit-Konsole nicht gerade in geringer Stückzahl hervorgebracht. Und Rennspielfreunde kommen ebenso mit dem Modulschlucker auf ihre Kosten – man denke etwa an **Top Gear Rally** oder **Ridge Racer 64**. Doch ausgerechnet ein Genre, das auf nahezu allen Konsolen großzügig repräsentiert ist, ist auf dem N64 fast gar nicht vertreten: Prügelspiele. Konami hat es einst mit **Rakugakids** versucht – ist aber auf ganzer Linie gescheitert. Das kunterbunte Titelbild (siehe unten) erinnert eher an eine Mischung aus **Yoshi's Island** und einer Kindergartenmalerei. Doch das Spielprinzip ist für die Zielgruppe zu komplex. Und dass sich gestandene Zocker ungern mit Comicfiguren kloppen, die aussehen, als seien sie einem Bilderbuch entsprungen, dürfte jedem einleuchten. ■

Christoph meint: *„**Rakugakids** ist handwerklich nicht einmal schlecht gemacht – aber das Prügelspiel von Konami ist ein Flop mit Ansage. Diejenigen, die **Street Fighter** dauerhaft im Modulschacht ihres Super Nintendo stecken hatten, werden das bizarre Beat 'em up schon alleine aufgrund der überladenen Aufmachung nicht mit Samthandschuhen anfassen. Und wollen sich Kinder – offenbar die angepeilte Käuferschicht – tatsächlich mit Bilderbuchkämpfern kloppen? Kaum anzunehmen!"*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

FAKT # 510: Nach einmaligem Durchspielen von **Super Mario World** tragen die Koopas Mario-Masken und die Kugelwillis werden durch schwarze Vögel ersetzt.

FAKT # 511: In der Game-Boy-Advance-Version des Spiels gibt es zusätzlich noch zwei Änderungen: Pokeys werden grau und eckig, außerdem ändern Gumbas plötzlich ihre Hautfarbe in Gelb und tragen Sonnenbrillen.

FAKT # 512: In **Donkey Kong: Jungle Beat** wurden Donkey Kong komplett neue tierische Helfer zur Seite gestellt, die man aus den **Donkey Kong Country**-Episoden noch nicht kannte: Rambi, das Nashorn, wurde durch einen Bison ersetzt, Squawks, der Papagei, durch ein Flughörnchen und einen blauen Vogel und den Part von Enguarde, dem Schwertfisch, übernahm ein Orca.

FAKT # 513: Den bis heute höchsten Punktestand beim Spielautomatenklassiker **Donkey Kong** erzielte jüngst der Amerikaner Steve Wiebe mit 1.064.500 Punkten. Der vorherige Spitzenreiter Billy Mitchell hatte „nur" 1.050.200 Punkte. Dieser stellte seinen Rekord im Jahr 2007 auf.

FAKT # 514: Jetzt noch zwei **Kid Icarus**-Fakten! Ikarus ist der Sohn von Dädalus, einem genialen Erfinder der griechischen Mythologie. Um sich den Traum vom Fliegen zu erfüllen, band er sich und seinem Sohn Flügel um, die er mit Bienenwachs zusammenklebte. Als sie sich über dem Meer befanden, flog Ikarus jedoch zu nahe an die Sonne, sodass das Wachs, welches seine Flügel zusammenhielt, schmolz und er wie ein Stein in die Tiefe stürzte.

FAKT # 515: Palutena ist eine Anspielung auf Pallas Athene, die griechische Göttin der Weisheit, nach der auch die Hauptstadt Athen benannt wurde. Dass sie auf der Seite des Spielers steht, während Medusa die Gegnerin darstellt, passt gut, da sie es war, die Palutena in eine Gorgone verwandelt hatte. Nachdem Perseus sie in der Sage getötet hatte, gab er das Haupt Athene, die es auf ihren Schild aufbrachte.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

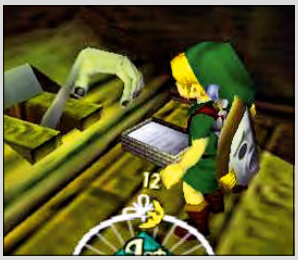
Wir küren eklige und nicht ganz so schlimme Bosse in Nintendo-Spielen.

⬇ CONKER'S BAD FUR DAY

Um das Spiel mit einem Wort zu beschreiben: Eklig! Es strotzt vor sexistischen, anzüglichen und verruchten Anspielungen, dass es zartbesaiteten Gemütern schlecht werden kann – doch gerade diese Eigenschaften machen **Conker's Bad Fur Day** zu einem unvergleichbaren Spielerlebnis. Krönung des Spiels ist die Begegnung mit einem – wie er sich selbst bezeichnet – „großen, mächtigen Scheißhaufen". Wohl bekomm's!

⬆ DONKEY KONG 64

Dieses wunderlich klingende Musikinstrument – es rülpst, was das Zeug hält – aus **Donkey Kong 64** befindet sich noch im Bereich des Erträglichen. Ihr müsst eine vorgegebene Melodie nachspielen – und kaum habt ihr in die Tasten gehauen, gibt das Klavier Laute von sich, die man eher von einem deftigen Wikinger-Fressgelage kennt. Dennoch: Zwar ist Rülpsen nicht wirklich etwas, das sich Kinder zum Vorbild nehmen sollten, aber es gibt durchaus Schlimmeres.



⬇ ZELDA: MAJORA'S MASK

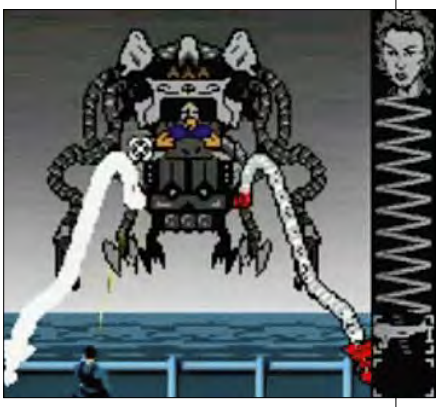
Plumpsklos sind bekanntlich eine saubere Sache, wenn kein Wasseranschluss vorhanden ist, aber diese Toilette aus **Majora's Mask** ist reichlich merkwürdig. Denn derjenige, der sich auf dem Abort erleichtert, sitzt nicht etwa AUF der Klobrille, sondern im Klo selbst! Auf dem Bild sieht man, wie der WC-Gänger die Spielfigur Link um Papier bittet. Hier sind wir wirklich froh, dass es keinen Adapter fürs Nintendo 64 gibt, der Gerüche vom Bildschirm ins Wohnzimmer überträgt.

⬆ DONKEY KONG COUNTRY 3

Dieser Endboss aus dem dritten **Donkey Kong Country**-Abenteuer mit dem Untertitel **Dixie Kong's Double Trouble** ist recht zahm: Er rülpst einfach nur, wenn man ihm einen Käfer in den Schlund schleudert – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Wir finden ja: Im Vergleich zu den übrigen Gegnern, die wir euch in dieser Rubrik vorstellen, ist dieser Widerling noch recht anständig.

⬆ BANJO-KAZOOIE

Was haben wir gelacht, als der trottelige Pirat aus diesem Kult-Jump&Run zu Wort kam. Denn während die übrigen Figuren aus dem Spiel herkömmliche Grunz- und Ächz-Geräusche von sich geben, die man so ähnlich auch schon aus anderen Spielen kannte, erklingen aus dem Mund des Piraten lauter unflätige Laute. Er rülpst und furzt, was das Zeug hält. Das ist zwar nicht unbedingt intelligenter Humor, aber manchmal darf es gerne ein bisschen derb sein!



Solch fett inszenierte Bosskämpfe waren zuvor auf dem Game Boy Color kaum denkbar.

PERFECT DARK

GBC Dieser Shooter verlangt der Minikonsole alles ab!

Bitte alle einmal die Luft anhalten! Bei **Perfect Dark** erwarten euch Schießübungen, Autoverfolgungsjagden, Bosskämpfe, **Moorhuhn**-artige Shooter-Gefechte und – habt ihr noch Puste? Schleichpassagen. Als ob das nicht schon genügt, haben die Kult-Entwickler von Rareware sogar noch eins draufgepackt. Das Modul beinhaltet nicht nur – wie es sich für ein Videospiel gehört – den Programmcode, sondern zusätzlich ein Rumble Pak, das bei gegnerischen Treffern zu Vibrationen führt. Und außerdem lassen sich Spielinhalte via Transfer Pak auf die N64-Version von **Perfect Dark** übertragen. Mehr Schnickschnack geht also nicht! Im Spiel selbst lauft ihr als Agentin Jonanna Dark durch enge Flure, das Carrington-Geheiminstitut und den Urwald, sammelt Gegenstände ein und ballert auf Gegner. Die eingangs erwähnten Minispiele lockern das Geschehen deutlich auf. Allerdings wäre weniger möglicherweise in diesem Falle mehr gewesen. ■

Christoph meint: *„Die große Stärke von **Perfect Dark** ist der immens hohe Grad an Abwechslung, den das Game-Boy-Color-Modul bietet. Doch der starke Fokus auf Technik bedeutet leider auch im Umkehrschluss, dass die Entwickler das Spielprinzip etwas vernachlässigt haben. So mögen zwar die Einzelbestandteile des Spiels stimmig sein, aber als Gesamtkunstwerk ist **Perfect Dark** lediglich mittelprächtig geraten: Die Geschichte entfaltet sich angesichts der kurzen Spielzeit von nur drei Stunden kaum, außerdem sind gerade die Lauf- und Ballermissionen recht monoton inszeniert."*

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

Text | Christoph Kraus, Sebastian Zelada

Was müsst ihr wissen, wenn ihr euch ein Super Nintendo anschaffen wollt? In dieser Reportage verraten wir es!

DAS SUPER NINTENDO

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

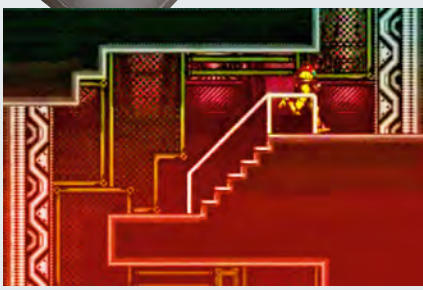
N-ZONE 05/12	Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12	**Das Super Nintendo**
N-ZONE 07/12	Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12	Der Virtual Boy
N-ZONE 09/12	Der Game Boy
N-ZONE 10/12	Der Game Boy Color
N-ZONE 11/12	Der Game Boy Advance

DIE MÜSST IHR HABEN ...

YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO WORLD 2

Als Nintendo Ende 1995 zum Abschluss der SNES-Ära beinahe aus dem Nichts das mittlerweile zum Klassiker avancierte **Yoshi's Island** aus dem Hut zauberte, überschlug sich die Presse mit Höchstwertungen. Spielerisch über jeden Zweifel erhaben, brennt der Titel ein Feuerwerk der Kreativität ab. Die wunderschöne bunte Wachsmalkreiden-Grafik oder die ebenso zahl- wie einfallsreichen Gegner: Es gibt viele Gründe, die den oftmals vergebenen inoffiziellen Titel „Bestes 2D-Jump&Run aller Zeiten" rechtfertigen. Kritikpunkte sucht man vergebens. Na gut: Baby Marios Geheule, wenn er von Yoshi fällt, ist tatsächlich etwas nervig. Aber kann man dem kleinen Racker wirklich böse sein? Eben! Kaufen und genießen!

SUPER METROID



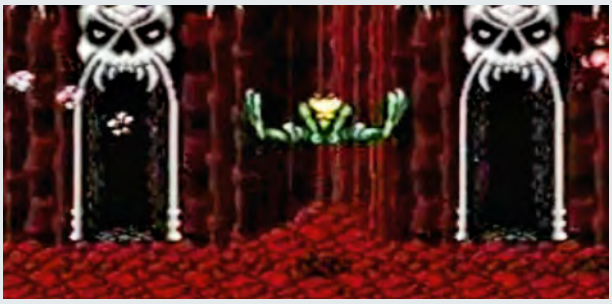
Samus Aran: Der Name der Weltraum-Amazone ist untrennbar mit **Metroid** verbunden. Im Super-Nintendo-Debüt der Serie gilt es für sie, die Metroids, gegen die sie bereits zweimal erfolgreich kämpfte, ein für alle Mal zu vernichten. Dabei stehen ihr allerlei Waffen- und Rüstungsvariationen zur Verfügung. Das Schöne dabei: Ihr müsst nicht alle Upgrades einsammeln und benutzen, doch sie erleichtern euch auch einiges. So ist es jedem Spieler selbst überlassen, wie er das Spiel spielen will und ob er alle Geheimnisse entdecken möchte. Während der erste Durchgang wohl einige Stunden in Anspruch nehmen wird, kommen geübte und versierte Spieler in unter einer Stunde zum Abspann. Ob kurz oder lang: Die trostlose Atmosphäre auf dem Planeten Zebes und das bittere Gefühl, hier allein gegen bösartige Aliens kämpfen zu müssen – das ist ganz großes Videospiel-Kino!

SECRET OF MANA

Rollenspielfreunde wissen schon lange Bescheid: **Secret of Mana** ist eine Perle des Genres. Auch heute, fast 20 Jahre nach der Erstveröffentlichung, hat das Spiel kaum an Reiz verloren. Die detailverliebte Grafik, die fantasiereichen Welten und der wunderschöne Soundtrack lassen das Abenteurerherz höherschlagen. Rollenspieltypisch geht ihr auf Weltreise und trefft auf eurer Odyssee durch zahlreiche Ortschaften auf unzählige Freunde und Feinde. Apropos Freunde: Im Gegensatz zu vielen anderen Genrevertretern könnt ihr euch bei **Secret of Mana** bis zu zwei Kumpels ins Boot holen und mit ihnen den Kampf gegen das Böse antreten. Das bietet sich aufgrund der teils etwas zurückgebliebenen Intelligenz eurer ansonsten vom Computer gesteuerten Mitstreiter auch an. Doch abgesehen von deren Talent, sich selbst in der Umgebung zu verheddern, gibt es nichts an dem Titel auszusetzen. Nicht ohne Grund gibt es **Secret of Mana** inzwischen auch für iPad und iPhone. Das echte Feeling bekommt ihr aber natürlich nur auf dem Super Nintendo geboten!

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Für die unter euch, die Rare nicht mehr kennen: Die britischen Edelentwickler zeichneten sich für ein paar der wichtigsten und besten SNES- und N64-Spiele verantwortlich. Auf dem Super Nintendo wäre hier **Battletoads in Battlemaniacs** zu erwähnen. Hier bedient sich Rare zwar ungeniert bei den Vorgängerspielen und würzt diese bewährten Elemente nur mit wenigen neuen Ideen, doch unterm Strich kommt eine sehr unterhaltsame, wenn auch bockschwere Prügelei heraus. Wahlweise mit einem menschlichen Mitstreiter kloppt ihr euch als Turtles-ähnliche Kampfkröte durch Gegnerhorden. Wer den Rare-typisch knallharten Schwierigkeitsgrad meistert, wird mit einem tollen und lustigen Beat-'em-up im Stile von **Streets of Rage** belohnt.

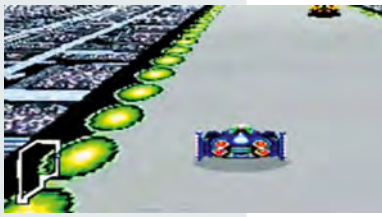


DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST

Erinnert sich noch jemand an seine Kinnlade, als er anno 1994 zum ersten Mal **Donkey Kong Country** auf dem Super Nintendo erblickte? Sie klappte mit Sicherheit ziemlich weit herunter! Was Rare damals grafisch aus der 16-Bit-Konsole herausholte, war schier unglaublich. Das stimmungsvolle Dschungelsetting, der tolle Humor und die perfekte musikalische Untermalung sorgten für begeisterte Spieler und zwei Nachfolger. Doch welcher Ableger der affigen Hüpforgie ist denn nun der beste? Nach langen Debatten und etlichen dabei konsumierten Bananen haben wir uns letztendlich auf den zweiten Teil geeinigt. Fordernde Levels im Überfluss, viele steuerbare Charaktere und tonnenweise zu entdeckende Extras sorgen für lang anhaltenden Spaß.

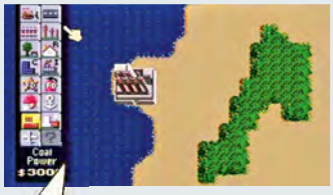
F-ZERO

Rennspiele auf Nintendo-Konsolen sind eine seltene Spezies. Gibt es doch mal welche, sind diese meist magerer Durchschnitt – mit zwei Ausnahmen! **Super Mario Kart** und **F-Zero** heißen Nintendos Eisen im Feuer, die seit Generationen das Racer-Herz höherschlagen lassen. Dabei haben beide Reihen ihren Ursprung auf dem Super Nintendo. In **F-Zero** steuert ihr Anti-Gravitations-Gleiter und tretet gegen drei Konkurrenten an. Auf eine von 15, um genau zu sein. Abgesehen von euren Konkurrenten und euch, tauchen des Öfteren extrem langsame Fahrer vor euch auf, deren einzige Daseinsberechtigung zu sein scheint, euch zu blockieren. Zum Glück sind die Sonntagsfahrer keine besonderen Hindernisse. Dennoch solltet ihr vermeiden, sie zu rammen, da eure Energieleiste nicht ewig hält. Touchiert ihr zu oft Gegner oder Leitplanken, explodiert ihr in einem Feuerball und das Rennen ist vorbei. Spannungsgeladene Positionskämpfe sind vorprogrammiert und der Soundtrack ist inzwischen legendär! Wer auf schnelle Renn-Action im Zukunftssetting steht, macht mit **F-Zero** nichts falsch.



SIM CITY

Ihr wolltet schon immer mal eure eigene Metropole errichten und dafür die Freiheitsstatue in Form einer überdimensionalen Super-Mario-Figur geschenkt bekommen? Dann spielt sofort **Sim City**! Hier wird dieser Traum wahr. Bis es jedoch dazu kommt, gilt es, zahlreiche Widrigkeiten geschickt zu umschiffen. Stromversorgung, Polizeistationen, genügend Arbeitsplätze und Wohnungen für die Bürger: Für das alles seid ihr verantwortlich! Damit ihr nicht völlig untergeht und die Stadtkasse einigermaßen gefüllt bleibt, gibt es dabei Unterstützung vom Städtebau-Experten Dr. Wright. Wirtschaftet ihr solide und stellt eure Bürger zufrieden, steigt eure Beliebtheit. Doch selbst wenn ihr euch noch so anstrengt, kann es sein, dass Katastrophen über eure Stadt hereinbrechen. Super-GAU im Kraftwerk, Erdbeben oder Tornados verbreiten Angst und Schrecken. Da gilt es, einen kühlen Kopf bewahren, vor allem wenn Bowser Godzilla imitiert und eure Stadt in Schutt und Asche legt.



STAR WING

3D-Grafik auf dem Super Nintendo? Das geht! Dank des im Modul integrierten Super-FX-Chips, der dem betagten Modul-Toaster grafisch gehörig auf die Sprünge half, schießt man sich in **Star Wing** durch dreidimensionale Polygon-Levels (damals revolutionär!) und erlebt die Vorgeschichte zum bestens bekannten Nachfolger **Lylat Wars** auf dem N64. Die dem Rest der Welt unter dem Namen **Star Fox** bekannte Reihe sollte übrigens ursprünglich schon auf dem Super Nintendo fortgesetzt werden. **Star Fox 2** wurde jedoch – obwohl bereits fertiggestellt – nie offiziell veröffentlicht. Seit einigen Jahren schwirrt die inzwischen sogar ins Deutsche übersetzte und komplett durchspielbare Beta-Version durchs Netz und so viel ist sicher: Das Spiel wäre dank Super-FX-2-Chip eine Grafikbombe und wohl der letzte Mega-Kracher für das Super Nintendo geworden. Davon sind wir bis heute felsenfest überzeugt.

DIE SIND SOWIESO PFLICHT!

Wir müssen euch nicht zum 44.947. Mal sagen, dass **Super Mario World** und **The Legend of Zelda: A Link to the Past** absolute Hochkaräter sind – das wisst ihr auch so. Aber hiermit sei es zumindest erwähnt.

AUF DER NÄCHSTEN SEITE VERRATEN WIR EUCH, WELCHE SPIELE IHR EUCH DEFINITIV SCHENKEN KÖNNT!

… UND DIE SPART IHR EUCH LIEBER!

WHERE'S WALDO?

Freunde von Wimmelbildbüchern kennen bestimmt auch die Reihe **Wo ist Walter?**. Das Prinzip dabei ist immer dasselbe: Auf jeweils einer Doppelseite ist – neben allerhand anderen Figuren, Objekten und Bauwerken – ein Zipfelmützenträger namens Walter abgebildet. Der trägt stets einen rot-weiß gestreiften Pullover und – ihr ahnt es sicher schon – muss im Gewusel gefunden werden. Und nach diesem Muster funktioniert auch **Where's Waldo?** auf dem Super Nintendo. Um es auf den Punkt zu bringen: Was sich durchaus spaßig anhört, ist in Wahrheit stinklangweilig!

REN & STIMPY: TIME WARP

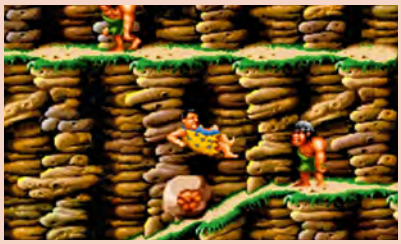
Um dieses Spiel ranken sich Legenden: Einige Zocker sind felsenfest davon überzeugt, dass es keine Möglichkeit gibt, den zweiten Level zu meistern. Denn das Spiel fordert euch dazu auf, eine bestimmte Anzahl an Talern zu sammeln – doch so viele gibt es scheinbar nicht. Denkste! Es geht doch, aber nur mit zähem Durchhaltevermögen. Doch die Mühe lohnt sich nicht, das Spiel zur einstigen Nickelodeon-Kultserie **Ren & Stimpy** ist mies.

BATMAN FOREVER

Viele Videospiele zu bekannten Filmen sind nichts weiter als Zeitverschwendung, weil sie entweder an einem stumpfen Spielprinzip kranken, hakelig zu bedienen sind oder schlichtweg keinen Spaß machen. Auf **Batman Forever** treffen alle soeben erwähnten Eigenschaften zu. Optisch ist das Actionspiel mit seinen vorgerenderten Hintergründen und Figuren zwar durchaus beeindruckend, aber das hilft euch angesichts des spielerischen Totalausfalls auch nicht mehr weiter …

THE FLINTSTONES

Dieses Machwerk zum populären **Familie Feuerstein**-Realfilm mit John Goodman, Elizabeth Taylor und Halle Berry ist an Dumpfheit nicht zu überbieten. Schuld an der Misere sind die grottigen Animationen und die kolossal schlechten Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen. Es dauert stets mehrere Millisekunden, bis die Spielfigur die Aktion ausführt, die ihr mit den Aktionstasten bestimmt – diese extrem nervige Kleinigkeit macht das ganze Abenteuer zu einer wahren Geduldsprobe.



ACHTUNG, GILB!

Etliche Nintendo-Fans sind in Panik:
Was ist da bloß mit ihrem edlen Super Nintendo passiert?

Möglicherweise kennt ihr die Situation: Da wollt ihr eure schmucke SNES-Konsole, die jahrelang ihr Dasein im Schrank fristete, endlich wieder entstauben und in Betrieb nehmen – doch dann herrscht das blanke Entsetzen: Der einst grauweiße Kasten ist plötzlich gelb und potthässlich geworden! Das ist für viele leidenschaftliche Sammler insbesondere dann unerklärbar, wenn sie nicht in einem Raucherhaushalt leben oder wenn das Gerät keiner direkten Sonneneinstrahlung ausgesetzt war. Doch die Ursache für den Farbwechsel ist rein chemischer Natur: Der bei der Fertigung der Super-Nintendo-Konsole verwendete Kunststoff hat manchmal die ärgerliche Eigenschaft, dass er mit der Zeit vergilbt. Dagegen kann man prinzipiell nichts tun. Darüber hinaus sind auch nicht alle Geräte von dem Schönheitsfehler betroffen. Und doch könnt ihr beruhigt sein: Es kann jeden treffen. Seid also gewarnt …

Unser Bildvergleich zeigt übrigens jeweils das amerikanische Konsolenmodell. Aber auch europäische Geräte leiden unter dem unschönen Makel. Auch hier in der N-ZONE-Redaktion ist das Phänomen einer vergilbten Super-Nintendo-Konsole weit verbreitet. Glücklicherweise beeinträchtigt die etwas andere Gehäusefarbe nicht die Eignung als ideales Zockgerät. Ihr müsst jedoch damit rechnen, dass die zu erwartenden Verkaufspreise bei einer betroffenen Konsole weitaus geringer sind als bei einem Modell, das aussieht, als sei es frisch gefertigt worden.

FABRIKNEU

VERGILBT

WAS IHR SONST NOCH BRAUCHT

Die **SUPER-NINTENDO-MAUS** wurde 1992 mit dem Spiel **Mario Paint** ausgeliefert. Mit ihrer Hilfe war es möglich (und jetzt haltet euch fest!), in **Mario Paint** zu malen. Später war die Maus auch separat erhältlich, erwies sich jedoch nur als bedingt nützlich, da nur wenige Spiele (meist nur in Japan) das Zubehör unterstützten. Mies: Das dafür prädestinierte **Sim City** unterstützte die Maus nicht!

NÜTZLICHKEIT: ●●○○○

Spiele wie **Super Bomberman** oder **International Superstar Soccer Deluxe** sind für mehr als nur zwei Spieler ausgelegt – doch die Konsole besitzt bekanntlich nur zwei Controller-Anschlüsse. Doch die entsprechenden Hersteller behalfen sich damit, indem sie den sogenannten **MULTITAP**-Adapter herausbrachten. An ihn lassen sich bis zu fünf Pads anstöpseln – so steht spaßigen Mehrspielerpartien nichts mehr im Wege.

NÜTZLICHKEIT: ●●●○○

Euer Herz schlägt für Prügelspiele à la **Street Fighter** oder **Final Fight**? Dann müsst ihr unbedingt das **SUPER ADVANTAGE** aus dem Hause Asciiware euer Eigen nennen. Der Stick bringt echtes Spielhallenflair ins Wohnzimmer und die großen Aktionstasten sind sogar optional für Zeitlupen- und Dauerfeuerfunktionen ausgerüstet.

NÜTZLICHKEIT: ●●●●○

Wii-Spieler haben den Zapper, Super-Nintendo-Besitzer das **SUPER SCOPE**. Dabei handelt es sich um eine kabellose Lightgun, die mit gerade einmal neun (!) Spielen – etwa **Yoshi's Safari** – kompatibel ist. Aber Vorsicht: Die Wumme verweigert auf den meisten modernen Flachbildfernsehern ihren Dienst! Ihr müsst also im Optimalfall noch einen Röhrenfernseher zu Hause stehen haben, wenn ihr den Super Scope nutzen wollt. Die Knarre ist also fast nur noch für Nostalgiker und Sammler interessant. Darüber hinaus schluckt sie sechs Batterien – so wird das Zocken schnell zur sündhaft teuren Angelegenheit.

NÜTZLICHKEIT: ●○○○○

„Zauberei! Dein Game-Boy-Spiel erscheint auf dem großen TV-Bildschirm in Farbe!" So bewarb Nintendo das 1994 erschienene Aufsteckmodul **SUPER GAME BOY**, das es ermöglichte, Game-Boy-Spiele über das Super Nintendo auf dem Fernseher zu spielen. Inzwischen wissen wir natürlich, dass es keine Zauberei ist, sondern relativ simple Technik, die die Graustufen-Grafik leicht einfärbte und für unser durch Game-Boy-Matschgrafik degeneriertes Zockerauge etwas erträglicher machte. Empfehlenswert durch und durch, da heute vermutlich kein Mensch mehr auf dem farblosen, kontrastarmen Bildschirm von Nintendos erster Mobilkonsole zocken möchte.

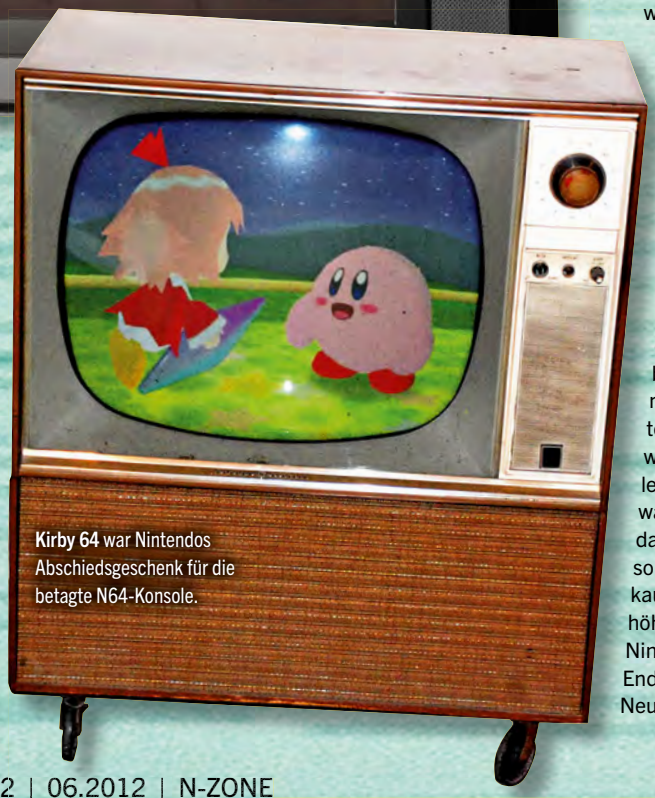
NÜTZLICHKEIT: ●●●●●

AUSGEZOCKT!

Text | Sebastian Zelada, Christoph Kraus

Woran merkt man, dass sich eine Konsole langsam, aber sicher vom Markt verabschiedet?

Mit dem Spiel **Chibi-Robo!** endete die Ära des GameCubes.



Kirby 64 war Nintendos Abschiedsgeschenk für die betagte N64-Konsole.

Scharfsinnigen Beobachtern des Videospielmarktes ist es bereits vor längerer Zeit aufgefallen. Die Wii befindet sich nach der Veröffentlichung von **Mario Party 9**, **The Last Story** und **Pandora's Tower** am Ende ihres Lebenszyklus und dürfte sich in einigen Monaten endgültig vom Markt verabschieden, um im Händlerregal Platz für die nächste Konsolengeneration zu machen. Ein Blick auf die Terminlisten zeigt gähnende Leere. Sieht man doch noch Spiele am Horizont auftauchen, so sind sie meist von bescheidener Qualität. Damit wären wir bereits beim sichersten Erkennungszeichen überhaupt für einen baldigen Konsolentod: Der Spielenachschub versiegt und die großen Entwickler wenden sich (wenn auch nicht offiziell) neuen Projekten zu. Wie wir alle wissen, steht die Wii U bereits mit einem Haufen neuer und vielversprechender Spiele in den Startlöchern. Sieht man von wenigen Ausnahmen, wie dem Ende September erscheinenden **Micky Epic 2** ab, wird die Wii hingegen fast nur noch von drittklassigen Entwicklern beglückt, die aufgrund der inzwischen immer einfacheren Programmierung und immer günstigeren Entwicklungskosten noch schnell ein paar Euro aus dem weißen Kasten quetschen wollen. Nicht ohne Grund ist die Trash-Dichte bei Nintendos Heimkonsole höher als bei der Konkurrenz, auf der meist anspruchsvollere und teurere Projekte realisiert werden. Neben mageren Release-Listen sind auch Hardware-Updates ein Indiz dafür, dass Konsolen sich nicht mehr so gut verkaufen und die Verkaufszahlen noch einmal erhöht werden sollen. Gerade Nintendo hat gegen Mitte oder Ende des Produktzyklus oft Neuauflagen bestehender Systeme auf den Markt gebracht. Denken wir nur mal an die verschiedenfarbigen N64-Editionen, den Game Boy Color oder die diversen DS-Varianten.

Kirby beendete die 64-Bit-Ära

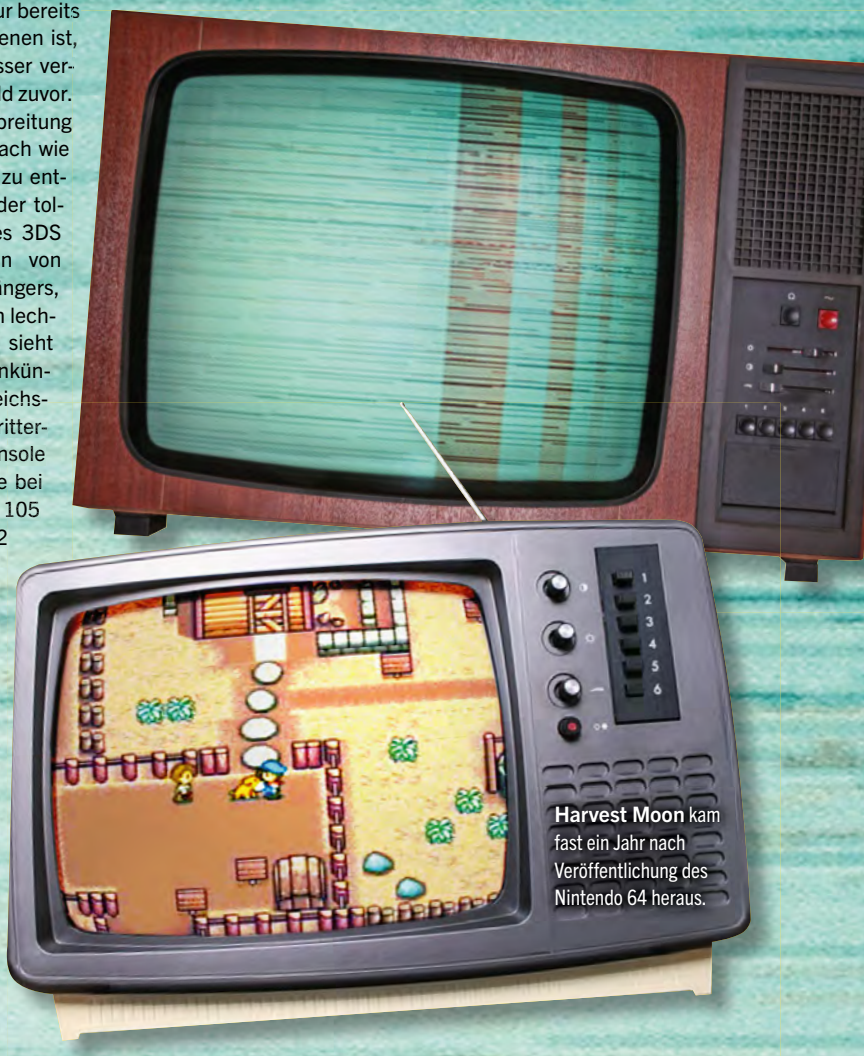
Wii-Neuauflagen sind allem Anschein nach zwar nicht geplant, aber der Nachfolger steht vor der Tür und Nintendo konzentriert sich zurzeit eher auf den 3DS (und sicher einige geheime Wii U-Projekte). Doch die Situation auf der Wii sieht sogar vergleichsweise gut aus. Mitte 2001 stand die Veröffentlichung des GameCube bevor und für Nintendos einstiges Flaggschiff, das N64, wurden nur noch wenige Spiele angekündigt. In den Tests tummelten sich Spiele für den gerade erschienenen Game Boy Advance, während das N64 lediglich **Tiggers Honigjagd** und **Aidyn Chronicles** zu bieten hatte. Die letzten erwähnenswerten Ankündigungen für den 64-Bitter damals waren **Excitebike**, **Paper Mario**, **Pokémon Stadium 2** und **Kirby 64: The Crystal Shards**.

Zelda kam fast unbemerkt

Als dann die Wii am Horizont erschien, verhielt es sich ganz ähnlich: Der GameCube befand sich schon Monate vor der Markteinführung der Fuchtelkonsole auf dem absteigenden Ast. Wenn überhaupt noch ein Spiel herauskam, dann war dies von eher geringem Interesse. Wir erinnern uns beispielsweise noch an den völlig fehlkonzipierten Flipper **Odama**, der mittels Spracherkennung gesteuert wurde – was allerdings eher schlecht als recht klappte. Auch das chaotische und wirre Prügelspiel **Viewtiful Joe: Red Hot Rumble** heimste in der N-ZONE äußerst magere Wertungen ein. Wäre nicht **Mario Party 7** gewesen, hätte fast niemand bemerkt, dass der Spielewürfel überhaupt noch existiert. Selbst **The Legend of Zelda: Twilight Princess** – das lang erwartete Über-Spiel schlechthin – erschien zwar noch für den betagten GameCube, allerdings mit gehöriger Verspätung nach (!) dem Weihnachtsfest 2006. Selbst die Werbeanzeigen zum Spiel priesen ausschließlich die fast inhaltsgleiche Wii-Version an.

Altes Eisen? Nicht ganz!

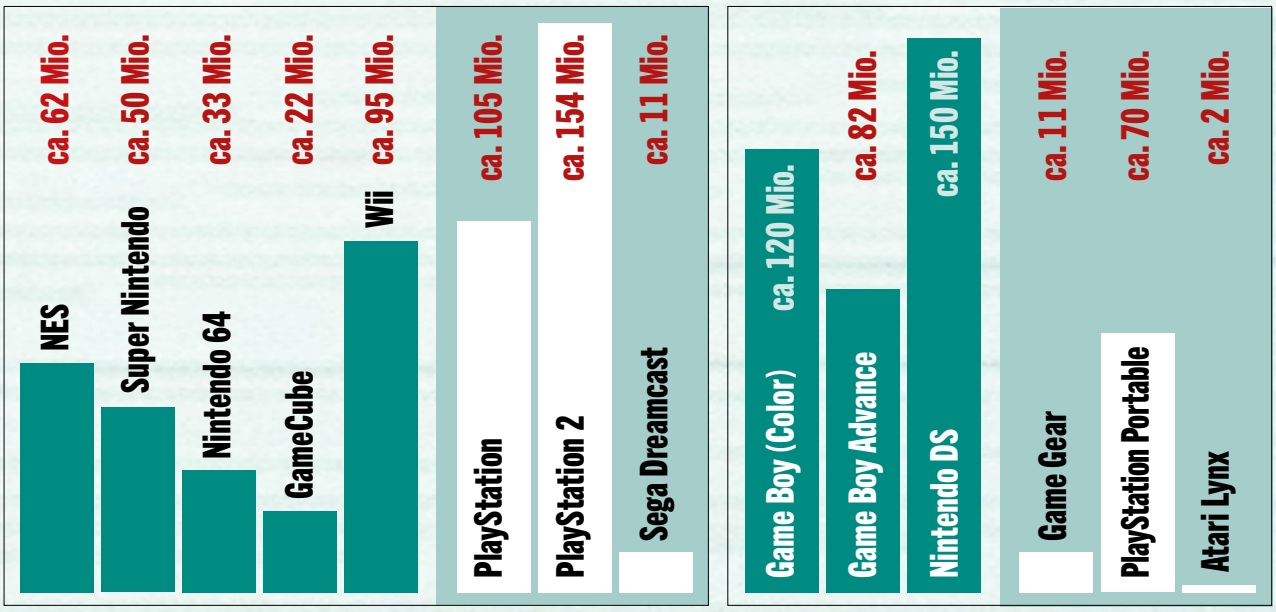
Während andere betagte Geräte wie der DS noch lange nach dem Erscheinen des Nachfolgers mit Software versorgt werden, versiegt bei anderen der Nachschub bereits früh. Das liegt größtenteils am Erfolg und den Verkaufszahlen. Diese waren beim N64 (ca. 33 Mio.) und dem GameCube (ca. 22 Mio.) relativ bescheiden und reichten nicht an die Erfolge von NES (ca. 62 Mio.) und Super Nintendo (ca. 50 Mio.) heran. Gleichzeitig kam mit Sony ein starker Konkurrent auf den Markt, der dem damaligen Branchenprimus Nintendo gehörig Konkurrenz machte. Die Entwickler konzentrierten sich aufgrund starker PlayStation- und Xbox-Verkäufe auf diese Konsolen. Es war durch die geringe Verbreitung wirtschaftlich einfach uninteressant geworden, für Nintendo-Systeme Spiele zu entwickeln. Während mit Sega 2001 bereits ein Rivale die Segel streichen musste und sich aus der Konsolen-Produktion zurückzog, konnte sich Nintendo jedoch stets auf seine Handhelds verlassen. Game Boy (ca. 120 Mio.), Game Boy Advance (ca. 82 Mio.) und Nintendo DS (ca. 150 Mio.) verkauften sich konkurrenzlos gut und mit der Wii (ca. 95 Mio.) hatte man endlich wieder einen Konsolen-Verkaufsschlager. Selbst heute noch werden DS-Spiele hergestellt und das, obwohl der Nachfolger nicht nur bereits seit einiger Zeit erschienen ist, sondern sich auch besser verkauft als jeder Handheld zuvor. Durch die weite Verbreitung rentiert es sich aber nach wie vor, Spiele für den DS zu entwickeln. Es gibt trotz der tollen Verkaufszahlen des 3DS immer noch Millionen von Besitzern des Vorgängers, die nach neuen Spielen lechzen. Auch auf der Wii sieht es trotz weniger Top-Ankündigungen noch vergleichsweise gut aus. Als dritterfolgreichste Heimkonsole aller Zeiten wird es wie bei der PlayStation (ca. 105 Mio.) und PlayStation 2 (ca. 154 Mio.) durch die hohe Verbreitung noch einige Zeit nach Erscheinen der Wii U Spiele-Nachschub geben. Solange sich Geld herausquetschen lässt, werden weiterhin ein paar Titel erscheinen. Aber – wie bei den beiden Sony-Konsolen – sollte man sich im Klaren darüber sein, dass darunter kaum Perlen zu finden sind. ■



Harvest Moon kam fast ein Jahr nach Veröffentlichung des Nintendo 64 heraus.

ERFOLG NACH ZAHLEN

Welche Nintendo-Konsole war wie erfolgreich? Hier gibt's die Antwort!

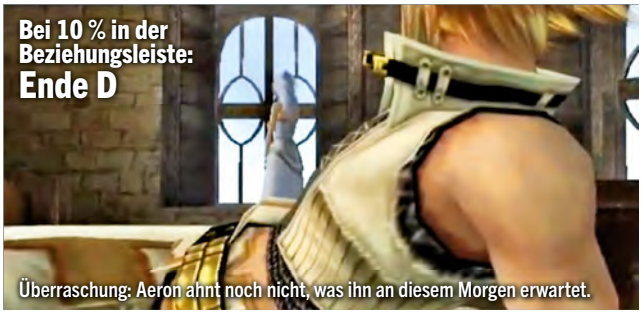


Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

PANDORA'S TOWER

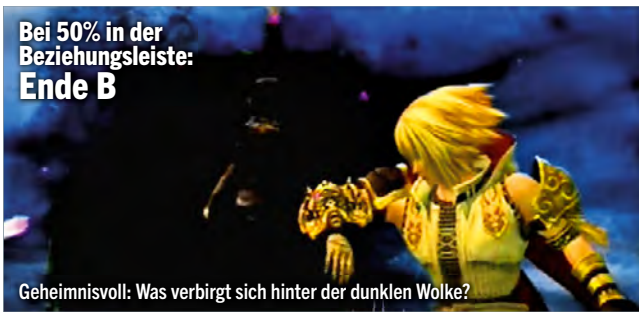
Wii – Alternative Endsequenzen!

Nachdem das Rollenspiel von Ganbarion in der letzten Ausgabe eine Top-Wertung abgesahnt hat, zeigen wir euch dieses Mal, wie ihr die verschiedenen Endsequenzen zu Gesicht bekommt. Dabei ist Aerons Verhältnis zu Helena der entscheidende Faktor. Je nachdem wie gut es um eure Beziehung zu Helena steht, werdet ihr eine von fünf Alternativen aktivieren. Das beste Ende ist natürlich nur zu sehen, wenn ihr Helena durch häufige Gespräche und Geschenke komplett zufriedenstellen könnt. Das erfordert zwar je nach Ausgang der Geschichte ein wenig mehr Zeit, doch das S-Ende ist in jedem Fall das sehenswerteste. Folgende Endsequenzen seht ihr – je nach Status der Beziehungsleiste:



Überraschung: Aeron ahnt noch nicht, was ihn an diesem Morgen erwartet.

Dunkel: Ende C gehört zu der düsteren Sorte.



Geheimnisvoll: Was verbirgt sich hinter der dunklen Wolke?

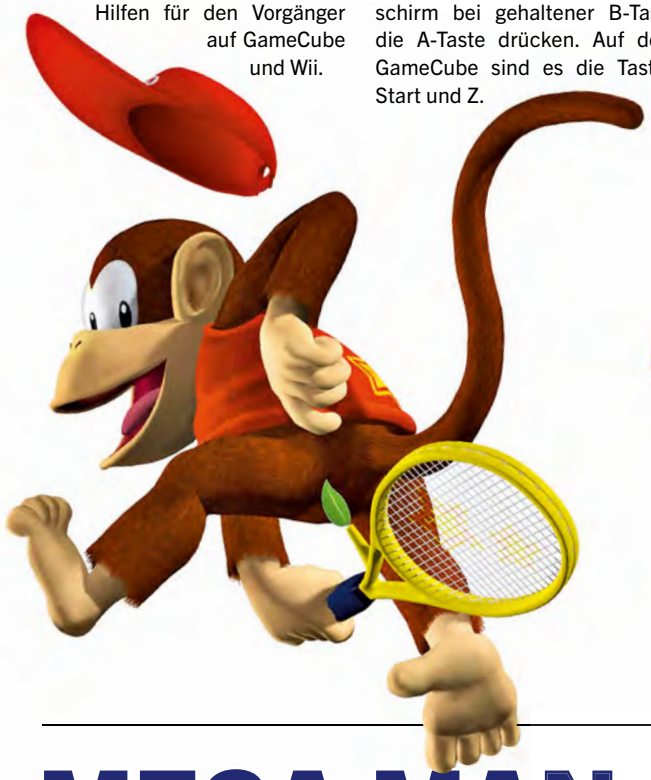
Happy End? Aeron steht bis zum Schluss zu seiner Freundin.

Skeptisch: Worauf die beiden hier wohl blicken?

MARIO POWER TENNIS

GameCube/Wii – Freischaltbares

Anlässlich der Veröffentlichung von **Mario Tennis Open** auf dem 3DS haben wir ein wenig in der Trick-Kiste gekramt und präsentieren euch hiermit ein paar Hilfen für den Vorgänger auf GameCube und Wii.



Tiebreak-Modus

Um den Tiebreak-Modus der Wii-Version auswählen zu können, müsst ihr lediglich im Titelbildschirm bei gehaltener B-Taste die A-Taste drücken. Auf dem GameCube sind es die Tasten Start und Z.

Freischaltbares

COURTS

- **Bowsers und Bower Jr.'s Court:** Schafft Diddy Kongs Court innerhalb des Zeitlimits!
- **Diddy Kongs Court:** Schafft Luigis Court innerhalb des Zeitlimits!
- **Luigis Court:** Schafft Marios Court innerhalb des Zeitlimits!
- **Yoshis Court:** Schafft Bowers and Bowser Jr.'s Court innerhalb des Zeitlimits!
- **Bowsers Festung & Mario Classic Court:** Beide bekommt ihr im Verlauf des Fun-Master-Turniers.

CUPS

- **Blumen-Cup:** Schafft den Pilz-Cup!
- **Stern-Cup:** Schafft den Blumen-Cup!
- **Regenbogen-Cup:** Schafft den Stern-Cup!
- **Mondschein-Cup:** Schafft den Regenbogen-Cup!
- **Blitz-Cup:** Schafft den Feuer-Cup!
- **Planeten-Cup:** Schafft den Mondschein-Cup!

SPIELER

- **Wiggler:** Schafft den Blitz-Cup!
- **Fly Guy:** Schafft das Stern-Cup!
- **Mutant-Tyranha:** Schafft den Blitz-Cup im Doppel!
- **Parakoopa:** Schafft den Stern-Cup im Doppel!

STERN-VERSION EINES CHARAKTERS

Gewinnt ihr mit einem Charakter alle drei normalen Cup-Turniere, schaltet ihr seine Stern-Version frei, die stärker und schneller ist.

Abspann überspringen

Habt ihr den Abspann einmal gesehen, so könnt ihr ihn durch das Drücken von **Start** + **A** künftig überspringen.

MEGA MAN 5

Virtual Console – Das Super-Passwort für die letzten Levels

Um im neuesten Virtual-Console-Abenteuer des blauen Bombers zum Gemach des Endgegners zu gelangen, gebt ihr einfach das hier abgedruckte Passwort ein.

KID ICARUS: UPRISING

DIE BESTEN TIPPS

Text | Sebastian Zelada

Mit diesen Tricks befreit ihr den Himmel im Nu von fiesem Gesocks!

ALLGEMEINE TIPPS

BOMBENTAKTIK

Im Mehrspielermodus verwandeln sich eure Gegner in Grabsteine, wenn ihr sie besiegt habt. Schießt ihr auf diese, fliegen sie kurz darauf in die Luft. Eine prima Möglichkeit, anderen Spielern Schaden zuzufügen. Aber Vorsicht! Wer zu nah am explosiven Grabstein steht, jagt sich am Ende noch selbst hoch.

MEHRSPIELER-BONI

Abgesehen vom Spaß, gegen andere Spieler anzutreten, lohnt sich der Mehrspielermodus auch, um sein eigenes Waffenarsenal zu optimieren. Selbst wenn die erhaltenen Waffen erst einmal recht schwach erscheinen, so kann man sie doch nutzen, um sie zu kombinieren und dadurch stärkere Waffen zu erhalten.

KOMBINIEREN LOHNT SICH!

Beim Kombinieren eurer schwachen Waffen geht ihr immer von der schwächsten zur stärksten Waffe vor. Die stärkste Waffe darf immer nur ganz zuletzt kombiniert werden. Auf diese Weise gelangt man relativ schnell an starke Waffen.

VERSTECKTER FIESLING

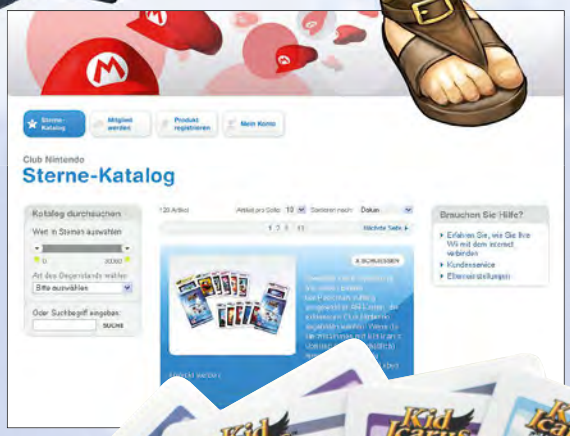
Wer das Spiel durchgespielt hat, der sollte sich nach dem Abspann noch ein wenig Zeit lassen. Wartet nach dem Ende etwa fünf Minuten ab, ohne etwas zu tun, dann meldet sich Hades mit einer fiesen Drohung zu Wort, die euch schockieren dürfte!

PALUTENA-BOGEN

Für den Palutena-Bogen müsst ihr Kapitel 24 in elf Minuten schaffen.

IKARON-SEGEN

Die Augmented-Reality-Karten sind neuerdings ganz einfach im Sternekatalog auf www.nintendo.de (siehe Bild) zu erwerben. Für 250 gesammelte Sterne – also in etwa den Gegenwert eines gekauften Nintendo-Spiels – erhaltet ihr ein Päckchen mit jeweils sechs Sammelkarten. Alternativ könnt ihr auch die Karten eurer Freunde fotografieren und ausdrucken, so benötigt ihr nicht unbedingt die Originalkarten.



EXTRA-WAFFEN FÜR PIT

In Kid Icarus: Uprising gibt es zwölf geheime Sternzeichenkammern. In jeder von ihnen ist eine spezifische Waffe oder eine extravagante Verstärkung versteckt. Wir führen euch zu allen Fundorten.

KAPITEL 2: MAGNUS UND GAOL

Fundstück: Bogen des Schützen

Fundort: Im Gang bevor ihr Magnus trefft, seht ihr einen auffälligen Wandteppich. An dieser Stelle könnt ihr einfach durch die Wand laufen und findet den Bogen des Schützen!

KAPITEL 4: DER BLICK DES SCHNITTERS

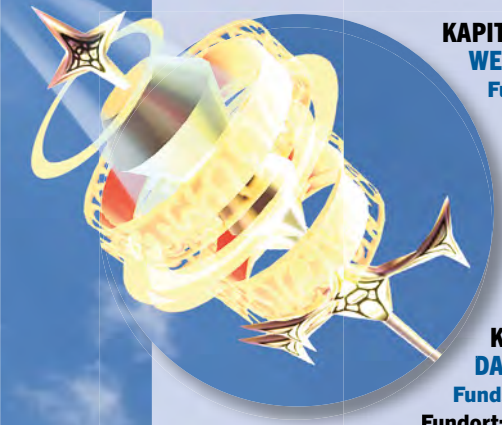
Fundstück: Stierarm

Fundort: Im Raum mit den zwei schwingenden Sensen seht ihr links im Abgrund ein paar Lichter. Springt dort einfach hinunter, in die Grube mit dem blauen Licht und schnappt euch den Stierarm.

KAPITEL 6: FINSTERER PIT

Fundstück: Zwillings-Orbitare

Fundort: Im Untergrund-Tempel, gleich rechts neben dem Brunnen, könnt ihr nach dem Kampf gegen den Finsteren Pit einen geheimen Gang betreten, an dessen Ende sich die Kammer befindet.



KAPITEL 8: WELTRAUMSCHIFF

Fundstück: Krebs-Klauen

Fundort: Im Raum mit den gestohlenen Sternbildern muss man bis ans Ende der ersten Ebene, auf die man hinaufkatapultiert wird. Von dort aus kann man sich herunterfallen lassen auf die Ebene, auf der sich die Kammer befindet.

KAPITEL 10: DAS WUNSCHKORN

Fundstück: Löwen-Kanone

Fundort: Im Gebiet nach dem Lava-Raum könnt ihr links einen Pfad hinunterlaufen. Glaubt es oder nicht: An dessen Ende befindet sich die Kammer mit der Löwen-Kanone.

KAPITEL 12: NULLBOMBENTERROR

Fundstück: Jungfrauen-Hand

Fundort: Wenn in der Höhle der Fahrstuhl auftaucht, dreht ihr euch um und lauft zu dem anderen Fahrstuhl auf der rechten Seite, welcher euch zur Jungfrauen-Hand bringt.

KAPITEL 14: SCHLACHT DES DONNERS

Fundstück: Waage-Absorber

Fundort: Bei dem Sprung in den Raum vor dem Boss könnt ihr euch umdrehen und findet hinter der elektrischen Barriere (Schiebepad schnell nach vorn drücken) den Waage-Absorber.

KAPITEL 16: DAS AURUM-NEST

Fundstück: Skorpion-Stab

Fundort: Nach Erhalt des Äther-Rings geht es irgendwann abwärts. Sobald ihr durch das Loch fallt, seht ihr euch um, dann werdet ihr den geheimen Raum in der Wand entdecken.

KAPITEL 18: DER CHAOS-RING

Fundstück: Widder-Rüstung

Fundort: Bei den heißen Quellen haltet ihr euch an der Felswand links. Nun noch die Tür zerstören, die ihr am Ende der Wand findet, und schon ist der Eingang zur Kammer frei!

KAPITEL 20: PALUTENAS TEMPEL

Fundstück: Steinbock-Keule

Fundort: In den Gefängniszellen erscheint ein Schalter auf dem Boden. Aktiviert ihr ihn, könnt ihr in den Raum darüber springen, wo sich die Steinbock-Keule befindet.

KAPITEL 23: HERR DER UNTERWELT

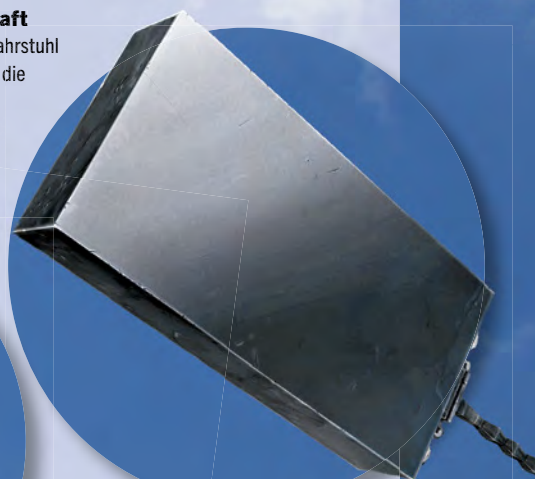
Fundstück: Wassermann-Klinge

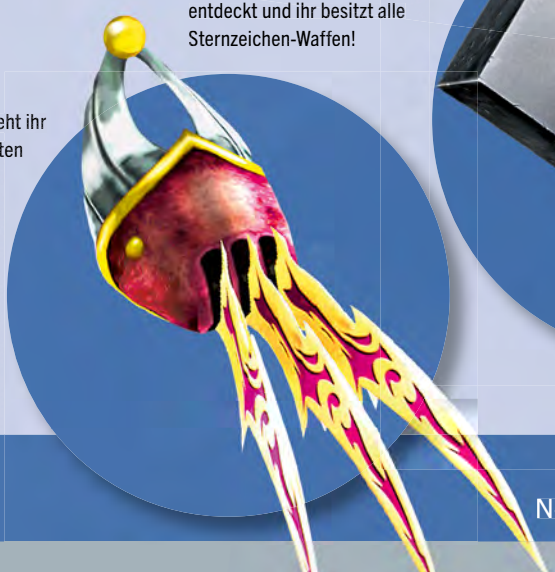
Fundort: Bei der zweiten Grind-Stange habt ihr die Möglichkeit, auf eine andere Stange zu wechseln. Springt also auf die linke Stange und schlittert darauf, bis sie endet. Dann geht es wieder in die entgegengesetzte Richtung, dort stoßt ihr auf die Wassermann-Klinge.

KAPITEL 24: DIE DREI PRÜFUNGEN

Fundstück: Fisch-Heilkraft

Fundort: Seid ihr aus dem Fahrstuhl ausgestiegen, geht ihr einfach die Treppen hinunter statt herauf. Voilà: Die letzte Kammer ist entdeckt und ihr besitzt alle Sternzeichen-Waffen!





ERICS OKARINA-SCHULE

Eric Neugebauer verrät, wie man Okarina spielt!

N-ZONE: Wie bist du zu deinem extravaganten Musikinstrument gekommen?
Eric: In **Zelda: Ocarina of Time** sah ich zum ersten Mal, wie eine Okarina aussieht. Viele Jahre später, im Mai 2009, kam mir die Okarina wieder in den Sinn. Bald fand ich einen Online-Store, der hochwertige Okarinas verkaufte und außerdem Videos auf seiner Internetseite präsentierte, in denen die Okarina zu hören war. Ich verlor mich völlig in diesen Videos und konnte gar nicht mehr aufhören, von der Okarina zu reden. Ich schaute so lange Videos, bis ich selbst auf einer Okarina spielen wollte. Nachdem ich eine Okarina bestellt hatte, nutze ich die Wartezeit, indem ich durch das weitere Schauen der Videos die Technik zum Spielen analysierte. Durch die Videos und das mitgelieferte Notenheft machte ich beim Spielen Fortschritte, noch heute übe ich beinahe jeden Tag auf meinen Okarinas. Und es macht mir deshalb so viel Spaß, weil ich mich in den drei Jahren des Spielens sozusagen mit dem Instrument weiterentwickelt habe. Vor drei Jahre war ich sehr in mich gekehrt und alles andere als selbstbewusst. Doch umso mehr ich lernte, die Okarina zu beherrschen, desto selbstbewusster wurde ich. Ich spielte auf Bühnen, in Clubs, in meiner Schule oder bei Jam-Sessions, bei denen hochkarätige Musiker mich auf die Okarina ansprachen und mehr über sie erfahren wollten. Als ich meine erste Okarina im Griff hatte, wollte ich aber noch tiefer in das Musizieren eintauchen. Ich sparte und kaufte eine Okarina mit zwei Kammern, damit ich ausgefallenere Stücke spielen konnte, und stand plötzlich wieder vor einer Herausforderung. Dies wiederholte sich, als ich die Zwei-Kammer-Okarina beherrschte und mir eine mit drei Kammern holte, welche es mir bis heute ermöglicht, jedem Titel gewachsen zu sein. Außerdem ist es immer wieder ein tolles Gefühl, vor Leuten zu spielen, die nicht wissen, was eine Okarina ist, und wenn man ihr Interesse dafür wecken kann.

Die Okarina ist inzwischen einfach ein Teil meines Lebens und für mich etwas Wertvolles und ganz Besonderes. Ein Leben ohne Okarina ist für mich nicht mehr vorstellbar.

N-ZONE: Ist es kompliziert, sich das Spielen beizubringen? Sollte man schon vorher etwa Flöte gespielt haben?
Eric: Das kommt ganz darauf an. Die am häufigsten verwendete Okarina-Gattung heißt „Sweet Potato“, zu der auch die Okarina aus Links N64-Abenteuer zählt. Diese Okarinas gibt es mit einer, zwei, drei oder vier Kammern. Je mehr Kammern eine Okarina hat, desto größer ist ihr Tonumfang. Sich das Spielen einer Okarina mit lediglich einer Kammer beizubringen ist relativ einfach. Meistens werden eine Fingertabelle und ein Notenbuch mitgeliefert, welche sehr hilfreich sind. Möchte man nun aber ausgefallenere Stücke spielen, kommt man zumindest nicht an einer Okarina mit zwei Kammern vorbei. Für jede Kammer gibt es eine weitere Öffnung am Mundstück einer Okarina und eine weitere Reihe an Löchern, wodurch, je nachdem welche Töne erzeugt werden sollen, in eine bestimmte Öffnungen am Mundstück geblasen werden muss. Dieser Wechsel zwischen den Öffnungen erfordert viel Geschick und Übung, was das Erlernen des Okarina-Spielens immer komplizierter macht, je mehr Kammern diese hat. Des Weiteren ist es nicht nötig, ein Blasinstrument spielen zu können. Ich hatte denselben Gedanken und versuchte, auf der Flöte meines Bruders etwas zu spielen, aber es gelang mir nicht im geringsten. Umgekehrt bekommt mein Bruder bis heute kaum einen Ton aus meinen Okarinas raus.

Hier ist eine einfache Ein-Kammer-Okarina zu sehen.

N-ZONE: Lassen sich auch „vollwertige“ Lieder damit spielen? Erzähl doch mal, welche Songs du auf der Okarina beherrschst!
Eric: Auf Okarinas lassen sich vollwertige Lieder spielen, doch mit einer Ein-Kammer-Okarina ist man schon sehr stark eingeschränkt. Mit einer Okarina mit zwei Kammern hingegen sind sehr viele Titel spielbar. Und mit einer Okarina mit drei Kammern kann jedes Lied gespielt werden. Ich selbst beherrsche viele Songs, etwa die Titelmelodie von **Super Mario Bros.**, Zeldas Wiegenlied, ganz normale Songs wie „Stand by me“ oder eigene Kompositionen wie „The Enchanted Glade“ und viele mehr.

Das Bild zeigt eine Drei-Kammer-Tenor-Okarina.

N-ZONE: Was möchtest du sonst noch unseren Lesern mit auf den Weg geben?
Eric: Ich möchte diejenigen, die diesen Artikel lesen und sich vielleicht überlegen, sich eine Okarina zu kaufen, dazu ermutigen, es zu tun, weil eine Okarina ein außergewöhnliches Instrument ist. Auch wenn es anfangs schwer erscheinen mag, ohne Lehrer ein Instrument zu lernen, werdet ihr merken, wie ihr Fortschritte macht und immer besser werdet. Ich biete auch an, Fragen per Mail an irenik-ocarina@hotmail.de zu beantworten, etwa wenn jemand Fragen zur Spielweise hat.

N-ZONE: Das ist ja ein Service! Viel Spaß noch beim Spielen auf deiner Okarina!

N-ZONE WETTET, DASS …

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Na so was: Keinem einzigen Leser gelang es, die Voraussetzungen der letzten Ausgabe zu erfüllen – daher lockern wir einfach die Vorgaben.

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Praktikant Sebastian wettet immer noch, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns – anlässlich der neuen Retro-Rubrik „Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel" ein Foto, auf dem ~~drei~~ zwei Personen abgebildet sind. Jede muss dabei eine N64-Konsole in der Hand halten, aber jeweils mit unterschiedlicher Gehäusefarbe! Auch die Pikachu-Edition ist erlaubt.**
2. **Jeder von ihnen hält ein ~~Transfer Pak~~ Rumble Pak in der anderen Hand …**
3. **… und balanciert ein Spielmodul auf dem Kopf.**

Falls sich Sebastian irrt und es drei Leser gibt, die die oben stehenden Aufgaben erfüllen, verpflichtet er sich immer noch, die Felgen von Thomas' Karre blitzeblank zu putzen.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 31. Mai 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich der erfolgreichen Finanzierung des Stromberg-Kinofilms – ein Mii von Bernd Stromberg gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des Büro-Ekels, das von Christoph Maria Herbst gespielt wird. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 31. Mai 2012.

Mii

Harald S.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Harald Schmidt zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Kilian Schulze als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des zynischen Late-Night-Talkers auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Daniel Kania die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Onkel Dagobert in dieser Szene aus Power of Illusion? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 31. Mai 2012 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Mario Kart-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

MACHT MIT IN DER MARIO KART COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

DAS MEGA-TURNIER

Diesen Monat geht in der N-ZONE-Superliga die Post ab – dank einer fetten Meisterschaft. Hier sind alle Paarungen!

Jan Woreder	Niklas Broichhagen	Jan Woreder	
Tanja Lingenhel	Stefan Schmidt	Stefan Schmidt	
Pascal Kraus	Niki Rahmann	Niki Rahmann	
Dennis Schrage	Slowly Rabbid	Dennis Schrage	
André Hölscher	Marko Langanke	André Hölscher	
Turtok Rules	Niels Niemann	Turtok Rules	
Ace Maverick	Daniel André Homp	Daniel André Homp	
Patryk Szuba	Mounier Berouag	Mounier Berouag	
Sandro Huber	André Eikens	André Eikens	
Jet Mildner	Markus Lowstoner	Jet Mildner	
Samuel Balzer	Eugen Rachlmeier	Eugen Rachlmeier	
Robin Nörling	Florian Gölz	Robin Nörling	
Julian Pitzer	Sascha Wiechert	Julian Pitzer	
Shayan Mansouri	Allen Tsitak	Shayan Mansouri	
Emanuel van Weimar	Yannick Stoll	Emanuel van Weimar	
Samie Revelations	Benjamin Garic	Benjamin Garic	

NACHGEFRAGT BEI ... JULIAN PITZER

Wir stellen die besten Spieler aus der N-ZONE-Superliga vor – diesmal porträtieren wir Julian Pitzer, der im N-ZONE-Turnier im Halbfinale rausflog. Über die Gründe spricht er exklusiv und schonungslos ehrlich mit den Sportjournalisten der N-ZONE.

JULIAN PITZER

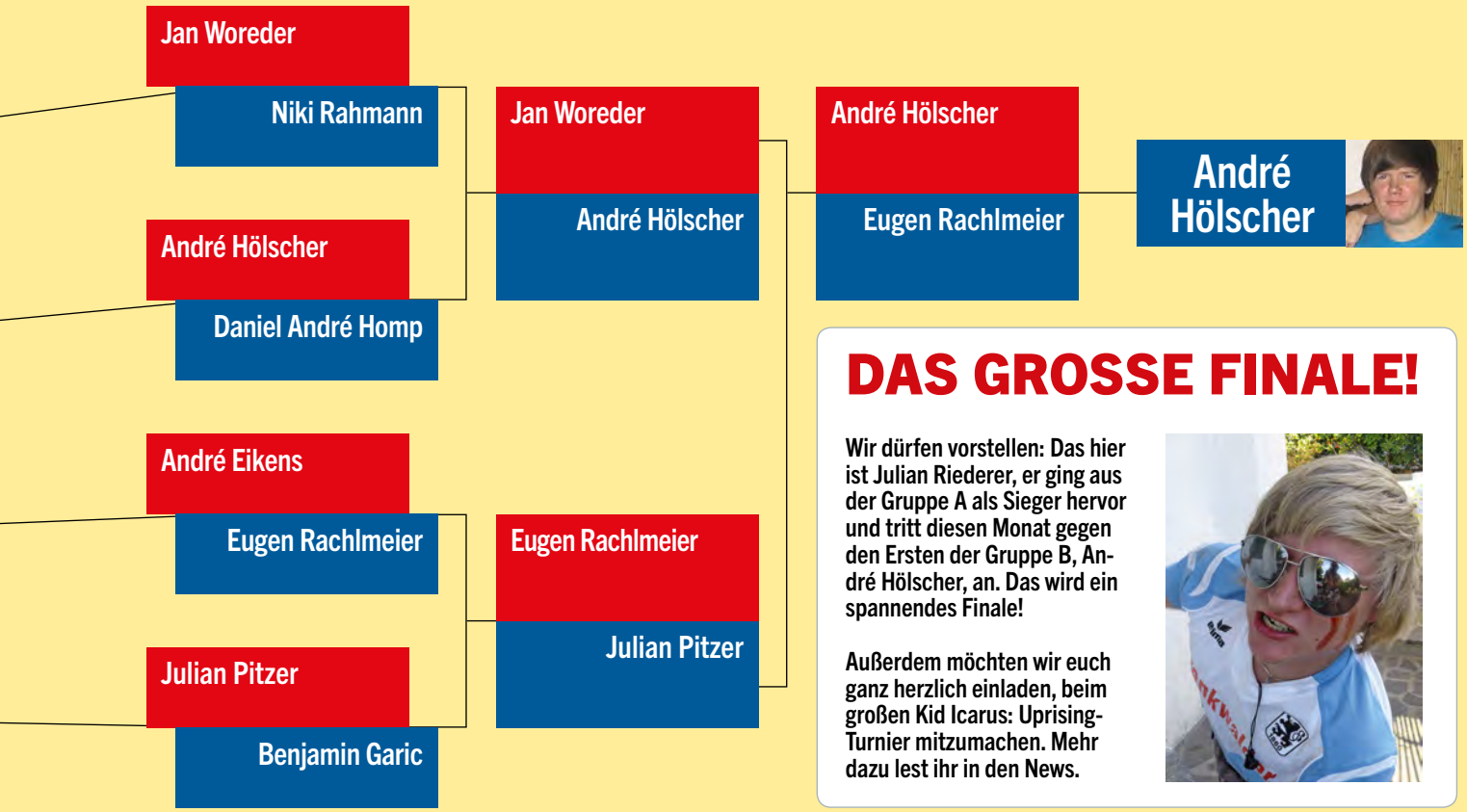
N-ZONE: Du warst im Halbfinale des N-ZONE-Mega-Turniers deinen Kontrahenten unterlegen. Wie kam es dazu?
Julian: Ich war mir meiner Sache wohl zu sicher und hatte mich schon gedanklich aufs Finale gefreut. Der Traum ist dann allerdings schnell geplatzt, da ich einen sehr starken Gegner hatte, der jeden Fehler meinerseits direkt bestraft hat. Allerdings hatte ich schon vorher Glück, da ich in der ersten Runde beinahe schon rausgeflogen wäre, und in der zweiten auch fast das Unentschieden nach vier Rennen kassiert hätte. Nur in Runde 3 fuhr ich den glatten Sieg ein, obwohl ich auch dort einen sehr guten Gegner hatte.

N-ZONE: Bist du heute immer noch so scharf auf Mario Kart 7 wie am Anfang?
Julian: Ganz klar JA! Das Spiel fesselt mich manche Abende immer noch lange an den Bildschirm, und es macht immer noch so viel Spaß wie am ersten Tag. Da mir auch nur noch das letzte Gefährt fehlt, bin ich zur Zeit fleißig am Münzensammeln. Und die starken Gegner tun ihr Übriges, dass ich das Modul immer wieder recht gerne einlege, um zu schauen, ob ich noch mit dem Rest der Welt mithalten kann. Ich denke, ich vertrete die ältere Spielergeneration ganz respektabel im Kampf um Siege.

N-ZONE: Wirst du Mario Tennis Open ebenfalls übers Netz zocken?
Julian: Wenn ich mir das Spiel kaufe, werde ich diese Möglichkeit auf jeden Fall nutzen. Im Netz kann man sich mit den stärksten Spielern aus der ganzen Welt messen, und die künstliche Intelligenz der Computergegner langweilt nach mehrmaligem Spielen häufig oder frustriert einen sehr stark, sodass das Netz eine interessante Alternative darstellt. Zurzeit beschäftigen mich aber noch andere Spiele, sodass der 3DS-Court noch ohne mich auskommen muss.

N-ZONE: Du hast auch schon die GameCube-Ära miterlebt. Wie hast du das damalige Internet-Zeitalter empfunden?
Julian: Der gute alte Würfel war ja eher nicht so die Online-Konsole, was man ja auch an der Anzahl der onlinefähigen Spiele merkte. Diese Zeit hab ich damals komplett übersprungen, bei mir ging der Weg ins Netz erst mit der Wii los, vor allem, da man beim GameCube noch Extrazubehör brauchte, um ihn ins Netz zu bekommen. Das geht heute dank WLAN ganz bequem von der Couch, ohne größere Umbauorgien, und das Spieleangebot ist heute ja auch entsprechend groß. Vielleicht hätte eine bessere Onlinefähigkeit den Gamecube auch für Onlinezocker interessant gemacht. Schade drum.

N-ZONE: Was möchtest du unseren Lesern sonst noch mitteilen?
Julian: Erstmal ein Dankeschön an meine Gegner im **Mario Kart**-Turnier, es hat echt Spaß gemacht, gegen euch zu fahren. Und einen schönen Gruß an alle, die ich kenne und die mich kennen!



DAS GROSSE FINALE!

Wir dürfen vorstellen: Das hier ist Julian Riederer, er ging aus der Gruppe A als Sieger hervor und tritt diesen Monat gegen den Ersten der Gruppe B, André Hölscher, an. Das wird ein spannendes Finale!

Außerdem möchten wir euch ganz herzlich einladen, beim großen Kid Icarus: Uprising-Turnier mitzumachen. Mehr dazu lest ihr in den News.

LESERZITATE

Die Gamescom ist eine Messe und auf einer Messe versucht man doch, sein Produkt der Masse zu präsentieren. Vor allem wenn es um Vielspieler geht, sollte Nintendo wirklich an der diesjährigen Gamescom teilnehmen. Immerhin werden wieder mehr als 200.000 Besucher erwartet und das wäre die Chance gewesen, die finale Wii U auch Vielspielern schmackhaft zu machen. Da nutzt es dann wenig, dass man dann andere Events veranstaltet. Da findet Europas größte Videospielmesse statt und Nintendo nutzt die Möglichkeit nicht, die Wii U auch dem europäischen Markt vorzustellen. An Geld mangelt es nicht, dass man da ein paar Tage aufwendet, um die Wii U zu präsentieren. Na gut, Europa ist von der Branche her nicht so groß wie USA oder Japan, aber trotzdem ist diese Vorgehensweise sehr unverständlich.

KRAXE

Das neue Layout der N-ZONE ist absolut kontraproduktiv und verschenkt das Potenzial, schön zu sein. Alles beginnt schon mit dem Cover: Das ist bei der N-ZONE seit jeher überladen. Zudem zeigt es keinerlei Liebe oder Kreativität. Es ist einfach nur der krampfhafte Versuch, so viele Themen wie möglich auf die Titelseite zu bringen. Wild werden hier sämtliche im Heft vorkommende Themen und Figuren nebeneinander geklatscht. Warum denkt man sich hier mal nicht etwas Frisches aus – etwas, das Spaß macht zu betrachten?

WIELAND ZWEYNERT

Hi Leute, ich brauche euch ja wohl nicht mitzuteilen, dass ihr mit der N-ZONE jeden Monat aufs Neue das beste Nintendo-Magazin in Deutschland auf die Beine stellt. Dem ist aber so, deswegen hab ich's trotzdem geschrieben. Danke für die kompetenten Berichte, die witzige, aber trotzdem sachliche Schreibe und die gute Recherche. Außerdem danke für das VideoGamesZone-Forum, ohne das ich meine beste Freundin wohl nicht kennengelernt hätte. Solltet ihr diese E-Mail in der N-ZONE veröffentlichen, an dieser Stelle ganz liebe Grüße an Kyra alias „Zockerbabe"! Macht weiter so!

EARTHWORM-JIM

CRANKY GEHÖRT DAZU

Fühlt sich im Kreise der N-ZONE-Redaktion sichtlich wohl: Cranky Kong (rechts).

EIN HOCH AUF DEN AFFEN-OPA

Hey Cranky!
Ich finde deine neue Rubrik „Crankys Rumpelkammer" wirklich klasse! Du hast meiner Meinung nach vollkommen recht! Früher musste man im Spiel einfach nur von links nach rechts laufen und Gegnern aus dem Weg gehen … aber heute? Da muss man jede Münze finden, um den nächsten Level zu erreichen, und jede noch so kleine Nebenaufgabe erfüllen! Das nervt total. Zudem sind Videospiele heutzutage viel zu leicht, wie ich und meine Freunde finden. Man siehe sich dazu doch mal **Super Mario 3D Land** oder **Mario Kart 7** an! Früher musste man sich viel mehr anstrengen, um den Endboss zu besiegen. Zudem wurden früher die Möglichkeiten einer Konsole viel besser ausgenutzt. Es ist schon klar, dass **Super Mario Galaxy** besser klingt als zum Beispiel Mega Man, doch das Wenige, was man aus dem Sound-Chip herauskitzeln konnte, wurde bis aufs letzte Bit ausgenutzt. Viele Grüße an dich und die Weicheierbande namens N-ZONE-Redaktion!

MICHAEL GALLAUNER

CRANKY: Ich merke schon, wir sind uns sympathisch – die nächste Tasse geht auf mich!

NOCH MEHR LOB

Hallo N-ZONE Redaktion,
ich lass die Lobeshymnen bleiben. Ihr wisst ja, dass ihr toll seid. Ich möchte mich in dreifacher Hinsicht auf eure vorletzte Ausgabe 04/12 beziehen. Auf Seite 47 hattet ihr einen Screenshot abgebildet, wo Link, Pit und Samus Instrumente spielen. Dazu habt ihr geschrieben, dass Samus Cello spielt. Hier will ich euch berichtigen. Ich denke, dass Samus Kontrabass spielt, da sie neben dem Instrument STEHT und es größer ist als sie. Wenn sie neben einem Cello stehen würde, wäre sie ungefähr einen Kopf größer als das Instrument. Falls ich unrecht habe, bitte ich dies zu entschuldigen.
N-ZONE: Wir Redakteure sind eben ein unmusikalischer Haufen. Der Punkt geht an dich!

Ich habe ein wenig herumexperimentiert und herausgefunden, dass man zwar **Pokémon Schwarz & Weiß** mit einem 3DS online spielen kann, **Mario Kart DS** aber nicht. Wisst ihr weshalb?
N-ZONE: Die Gründe dafür liegen auf der Hand. Die beiden Pokémon-Editionen sind viel aktueller und kamen zu einer Zeit heraus, als fast niemand mehr sein Heimnetzwerk mit der WEP-Variante verschlüsselte. Mario Kart DS hingegen wurde im Jahr 2005 herausgebracht – damals unterstützten viele Router noch nicht einmal die Kodierungstechnik WPA, geschweige denn WPA 2.

Als Letztes bekommt ihr mein Statement zur neuen Rubrik „Crankys Rumpelkammer". Ich fand es einfach genial. Solche Ideen solltet ihr öfters haben.
N-ZONE: Auch dieses Lob geben wir gern an unser greises Redaktionsmitglied Cranky – er ist gefühlte 113 Jahre alt, hält sich aber für einen Jungspund – weiter …

Das war's auch schon von mir.

DENNIS JANKE

WARIO IRRT

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
erst einmal ein großes Lob an euch, aber ich glaube das bekommt ihr bei jedem Brief oder E-Mail … Nun ja! Hier mein Anliegen: Leider hat Wario in seinem Sinnlos-Wissen der vorletzten Ausgabe 04/12 im Fakt # 485 etwas Sinnloses erzählt – bestimmt unabsichtlich. Er erzählte nämlich, dass Mario in dem Spiel **Wario Land: Super Mario Land 2** gar keinen Auftritt hatte. Ich als Mario-Fan kenne dieses Spiel gar nicht und würde

es gerne spielen, wo kann ich es kaufen? … Na gut, Spaß beiseite! Ich bin ziemlich überzeugt, dass Wario das Spiel **Super Mario Land 3: Wario Land** meint. Diesen kleinen Fehler übersehen wir aber alle sicher und verzeihen ihm, da wie ihn ja alle lieben.

TORBEN GRÄBER

N-ZONE: Lieber Torben, das ist nur die halbe Wahrheit. Denn Wario macht generell keine Fehler – er korrigiert nur den Verlauf der Geschichte! Dass du das nicht weißt … Tsss!

JETZT KAUFEN?

Hallo N-ZONE-Team,
ich bin begeisterter Leser von Nintendo-Magazinen seit der Zeit von **Club Nintendo**.

N-ZONE: Für alle, die nicht wissen, was du meinst: Club Nintendo war einst die offizielle, von Nintendo selbst herausgebrachte Zeitschrift mit Tipps und Produktempfehlungen zu aktuellen Spielen. Das Heft war insbesondere Mitte der Neunziger extrem populär und wurde erst im Herbst 2002 eingestellt.

Da ich einen großen Bruder habe, bin ich quasi damit aufgewachsen – ich bin eben ein richtiger Retro-Fan, deshalb ist und bleibt meine Lieblingskonsole das Super Nintendo.

N-ZONE: Dann wird es dich sicher freuen, dass wir dem Kultkasten mit der 16-Bit-Power in dieser Ausgabe satte vier Seiten widmen. Gleich auf Seite 78 blättern!

Nun zu meiner Frage: Da ich bald Geburtstag habe, stelle ich mir immer wieder die Frage, ob ich mir jetzt schon einen 3DS wünschen oder ob ich auf eine neue Version der Konsole warten soll – Gerüchten zufolge bietet diese etwa ein zweites Schiebe-Pad, mehr Akkulaufzeit und einen entspiegelten Bildschirm.

N-ZONE: Die Entscheidung hängt ganz davon ob, wie sehr du dich ärgern würdest, falls Nintendo auf der E3-Messe nächsten Monat ein neues 3DS-Modell vorstellt. Eventuell solltest du noch bis Anfang Juni abwarten, ehe du die Konsole kaufst.

Ich wäre euch sehr dankbar, wenn ihr mir weiterhelfen könntet.

JOHANNES HOFFMANN

STERNTALER

Liebes N-ZONE-Team,
zum Dank für das schöne **Mario Party 9**-Puzzle, das ihr mir geschickt habt, schenke ich euch selbst angefertigte Mini-Sterne.

Eric Neugebauer ist passionierter Okarina-Spieler und zeigt uns hier seine Errungenschaft. Sein Hobby finden wir so interessant, dass wir Eric im Spielerforum dieser Ausgabe ausführlich zu Wort kommen lassen.

Man könnte glatt denken, ich habe für euch ein paar Sterne vom Himmel geholt. Oder es war ganz anders – wie auch immer … Solche Mini-Sterne sind sehr selten. Bewahrt sie deshalb gut auf und denkt daran: Diese Sterne sind wie ein Schatz und dürfen niemals in falsche Hände geraten! Damit meine ich eigentlich: Passt auf, dass Bowser nicht plötzlich auftaucht, weil er „seine" Mini-Sterne wiederhaben möchte. Das kann er vergessen, sie gehören nur euch! Und was könnte Bowser Jr. tun? Nichts! Ihm ist es egal. Es war eine harte Arbeit, die Sterne zu nähen, und jetzt verschenke ich sie an besondere Personen. Und ihr seid so klasse! Nun habe ich lange genug geredet.
Bis dann!

MARIA SCHREIBER

N-ZONE: Wofür haben wir dieses Geschenk bloß verdient? Danke schön dafür!

Auch das gab's diesen Monat: Der Leser mit dem Spitznamen „Maachi" schickte uns ein handgemaltes Porträt von Pokémon Banette (rechts). Und Leon Pfaff (15) fragte, woher die hier abgedruckte CD (links) mit vier Techno-Tracks stammt. Des Rätsels Lösung: Sie konnte zum Start des Nintendo DS auf der Webseite von Nintendo heruntergeladen werden.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

MESSE OHNE MARIO!

Der große Schock: Nintendo ist – anders als von vielen gedacht – nicht auf der diesjährigen Gamescom vertreten! Was hat das zu bedeuten? Welche Chancen und Risiken ergeben sich?

Christoph: Nun, Thomas, das wird wohl im August nichts mit **New Super Mario Bros. 2** oder den ersten Berührungen mit der Wii U! Für Otto Normal-Nintendo-Zocker wird der Sommer 2012 eine äußerst fade Angelegenheit, denn der Mario-Konzern ist nicht auf der diesjährigen Gamescom vertreten. Was hast du gedacht, als du die Meldung gelesen hast?

Thomas: Im ersten Moment bin ich erschrocken, doch es wäre ja nicht das erste Mal, dass Nintendo der größten europäischen Spielemesse fernbleibt. Gerade im Hinblick auf die Wii-U-Veröffentlichung hätten sich viele Fans auch hierzulande gefreut, schon jetzt Hand an die neue Hardware hätten anlegen zu dürfen. Welche Gedanken schossen dir als Erstes durch den Kopf, als du von Nintendos Nein zur Gamescom erfahren hast?

Christoph: Im ersten Augenblick herrschte blankes Unverständnis, doch je länger ich darüber nachdenke, umso mehr leuchtet mir die Entscheidung ein. Denn wenn man annimmt, dass die Wii U erst gegen Jahresende – das heißt im November oder Dezember – in den Handel kommt, dann ergibt es schlichtweg keinen Sinn, die Konsole schon im August zu bewerben. Der Zeitpunkt ist für eine geschickte, zielgerichtete Vermarktung viel zu früh. Außerdem musst du bedenken, dass es nicht gerade ein Taschengeld kostet, einen XXL-Messestand auf dem Kölner Messegelände zu errichten. Sag doch mal selbst: Wie könnte Nintendo das gesparte Geld sinnvoller nutzen?

Thomas: Ich hoffe, dass Nintendo – wie angekündigt – im Vorfeld des Konsolen-Launches im Handel verschiedene Aktionen durchführt, in denen sich die Fans einen Live-Eindruck von der Wii U machen können. Natürlich wird auch wieder eine ganze Stange an Geld für normale Werbung in den Medien ausgegeben, aber von diesen sogenannten verkaufsfördernden Maßnahmen haben auch wir Spieler etwas. Ein Vorteil für uns hierbei liegt zudem noch darin, dass man sich die Anreise zur Messe spart und einfach im nächsten Elektro-Großmarkt mit der Wii U vor dem Launch zocken kann. Wenn es denn auch wirklich so sein wird ...

Christoph: Im Prinzip hast du vollkommen recht: Wenn mich Nintendo beim Einkaufsbummel mit einem kleinen Stand zur Wii U überrascht, dann bleibt diese Begegnung garantiert intensiver im Gedächtnis haften, als wenn ich eine Messe besuche, wo es zig solcher Stände auf engstem Raum gibt. Allerdings frage ich dich: Ist die Außenwirkung nicht sehr negativ, wenn ein so gigantischer Hersteller, wie es Nintendo zweifellos ist, auf die Teilnehmer an Europas größter PC- und Videospielmesse verzichtet?

Thomas: Nach außen sieht das Fernbleiben von der Gamescom auf keinen Fall gut aus! Die Hardcore-Fans, die sich extra nach Köln bequemen, um sich dort die neuesten Spiele und Hardware anzusehen, werden sicherlich von Nintendo enttäuscht sein. Doch so blöd es auch klingt – ich persönlich kann damit leben. Für uns von der Presse hält Nintendo sein alljährliches Post-E3-Event ab, an dem ich genau dasselbe gezeigt bekomme beziehungsweise spielen darf wie auf der E3, die in diesem Jahr Anfang Juni in Los Angeles stattfinden wird. Und letztendlich kommt das ja auch unseren Lesern zugute, da wir bereits von der E3 und im Vorfeld der Gamescom fleißig über alle Themen rund um Nintendo berichten werden. Ich weiß, das ist für unsere Leser und die vielen Nintendo-Fans nur ein schwacher Trost, aber immerhin besser als nichts!

Christoph: Es ist ja zum Glück auch nicht so, dass Nintendo überhaupt nicht auf der Gamescom vertreten ist. Dank den vielen Drittherstellern gibt es auf jeden Fall ein gerüttelt Maß an Wii- und 3DS-Spielen zu sehen. Und gegen Jahresende darf die Wii U dann endlich und allen zeigen, was sie drauf hat – abseits des Kölner Messegeländes?!

AUSGABE 07/2012
AB 20.06.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

E3 2012 – DIE MESSE DER Wii U?

Das Warten hat ein Ende: Nintendo gibt weitere Details zur Nachfolge-Konsole der Wii preis. Wir berichten über die Nintendo-Highlights der E3-Messe 2012!

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Es könnte klappen, dass wir euch bereits in der nächsten Ausgabe mit einer spannenden Vorschau zum zweiten **New Super Mario Bros.** versorgen. Daumen drücken!

PROJECT ZERO: 2 Wii-EDITION

Wie sehr hat der Zahn der Zeit am Grusel-Klassiker genagt? Wir testen die Wii-Neuauflage.

N-ZONE-SUPERLIGA

Nach **Mario Kart** und **Kid Icarus: Uprising** dürft ihr euch in **Mario Tennis** beweisen!

N-ZONE SONDERHEFT 02/12

Im aktuellen Sonderheft der N-ZONE erwarten euch die Highlights aus dem ersten Jahr des 3DS. Freut euch auf informative Tests und Tipps zu den besten 3DS-Spielen, spannende Reportagen rund um den Nintendo-Handheld, den 3DS-Einkaufsführer und ein cooles Doppelposter im XXL-Format!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Lukas Schmid
Trainees Sebastian Zelada

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY³, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM